CLIP STUDIO PAINTで描く！

デジタルコミック基礎講座

メイキングで学ぶデジタル時代のマンガ制作術



瀬尾浩史

おとなの美術室

CLIP STUDIO PAINTで描く！

デジタルコミック基礎講座

メイキングで学ぶ
デジタル時代のマンガ制作術



瀬尾浩史

おとなの美術室

はじめに

「パソコンで漫画描くって、どうすればいいの？」
せっかく揃えたタブレットやソフトを前に、頭を抱えていませんか？　漫画制作が初めての人はもちろん、アナログでの経験が豊富な人でも、デジタルでの制作には戸惑いを持つようです。

『CLIP STUDIO PAINT で描く！　デジタルコミック基礎講座』は、そんなデジコミ入門者のための本です。代々木のマンガ系カルチャースクール「おとなの美術室」で開催されている同名の講座のテキストを、書籍用に再編しました。

写植・線画・ベタ・仕上げと全ての工程をパソコン上で作業し、１本の漫画作品を完成させる過程で、CLIP STUDIO PAINT の各機能やＣＧの基礎知識など、デジタルコミック制作に必須の知識を学びます。
本書を読んで、デジコミデビューしてみませんか？

著者紹介



漫画家 / イラストレーター。スタジオ架空線代表。講談社アフタヌーンにて『アキバ署！』で連載デビュー。アスキー・メディアワークスの『Ubuntu Japanese Magazine』にて『うぶんちゅ！』を連載。また CD ジャケットやカードゲームなどのイラストも手がける。デジタル化の黎明期からタブレット１本でマンガを制作してきた、根っからのデジタル漫画家。
スタジオ架空線：http://www.aerialline.com/

作例ダウンロード

本講座内で使用している作例漫画の扉絵・2 ページめの CLIP STUDIO PAINT データと全編の JPEG 画像は、下記 URL からダウンロードしていただけます。

http://otonanobijutsu.com/manga/digital-manga-basic

または下記のワードでご検索ください。

おとなの美術室　デジタルコミック基礎講座

CLIP STUDIO PAINTで描く!
デジタルコミック基礎講座

| CONTENTS |



第１回

キャンバス操作と描画の基本

ペンタブレットの扱い方

パソコンで絵を描くためには、まずなによりも先にペンタブレットの扱いに慣れる必要がある。その基本的な扱い方について押さえておこう。

ペンとキーボード

ペンはサイドスイッチ、キーボードはショートカットキーを押しやすい位置に指を添えるのがポイント。

□キーボードに手を添える



○キーボード操作の時だけでなく、常時添えておく
○タッチタイピング時のホームポジション
○人差し指はF・親指はスペース・小指はSHIFTの上

□ペンを持つ



○基本は鉛筆やボールペンの持ち方と同じ。
○人差し指をサイドスイッチ上部、中指をサイドスイッチ下部の横に添える。それぞれの指で操作。
○通常の操作ではサイドスイッチは押さない。

ポインタの操作

ペンタブレットでは、マウスとは違って絶対座標でポインタの位置を指し示すことに注意しよう。



○ペンがタブレットから5mm以内の高さにあると画面のポインタを操作できる。
○ポインタの座標は絶対座標
○タブレットの盤面とモニタは1対1で対応している。
○タブレットの盤面に手を置いても大丈夫。





クリックとドラッグ

クリック・ダブルクリック・ドラッグ・右クリックなどの操作は、ペンタブレット独特のものになる。

□クリック



□ドラッグ



□ダブルクリック



□右クリック



CLIP STUDIO PAINT の起動

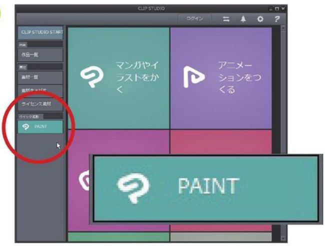
ペンタブレットを使って CLIP STUDIO PAINT を起動してみよう。

1



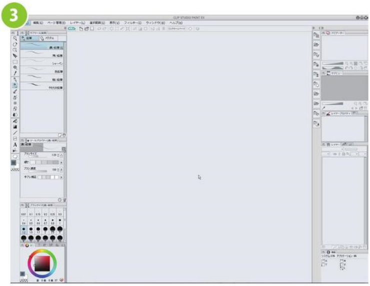
デスクトップ上の CLIP STUDIO アイコンを**ダブルクリック**する。

2



[クイック起動] の [PAINT] を**クリック**する。

3



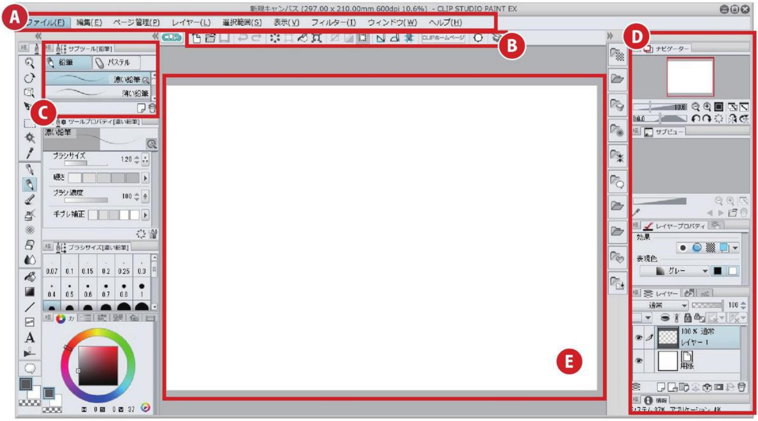
CLIP STUDIO PAINT が起動した。

CLIP STUDIO PAINT の操作画面

CLIP STUDIO PAINT の操作画面は一見複雑に見えるかもしれないが、全体の構成が理解できればそれほど難しくはない。まずは五つの部分にわけて理解しておこう。

全体の画面構成

CLIP STUDIO PAINT の操作画面は、大きく分けて次の部分からなる。個々の機能の前に、まずは全体の構成を押さえておこう。



A.　メニューバー
プルダウン形式のメニューからコマンドを選択して、実行できる。

B.　コマンドバー
よく使われるコマンドがボタンの形で並んでいる。[ファイル] メニュー→ [コマンドバー設定] で、カスタマイズできる。

C.　パレット
様々なツールや機能を板状にまとめたもの。パレットドックに収めて縦に並べたり、フローティングパレット化して自由に配置することもできる。

D.　パレットドック
複数のパレットを収めて、画面の左右で縦に並べて整理することができる。折りたたんだり、パレットドック自身を移動することもできる。

E.　キャンバス
描画を行うための用紙が表示される場所。[鉛筆] や [ペン] などのツールでこの上をドラッグすることで、絵を描くことができる。

キャンバス表示の操作

CLIP STDIO PAINT を使いこなすために、まず最初に押さえたいのがキャンバス表示の操作だ。ナビゲーターパレットを使うこともできるが、作業効率を上げるためにも、ぜひショートカットをマスターしておこう。

ナビゲーターパレット

[ナビゲーター]パレットを使うことで、キャンバスの表示領域を移動したり、拡大縮小したりできる。ただし、これらの操作のほとんどはショートカットで行うため、利用頻度は高くないだろう。

A. 表示位置の移動
赤い四角はキャンバスの表示領域を表している。ドラッグで移動できる。

B. 拡大縮小
スライダーまたはボタンでキャンバスの表示を拡大縮小する。

C. 回転
スライダーまたはボタンでキャンバスを回転して表示する。



D. 全体表示
ウィンドウにぴったり収まるように、キャンバスの全体を表示する。

E. 左右反転
キャンバスの左右を反転して表示する。デッサンの確認などに。

F. 回転リセット
キャンバスの回転をリセットする。

ショートカット

ショートカットはキーボードの組み合わせを押すことで、特定の機能を即座に呼び出す仕組みだ。特にキャンバス表示の操作は頻繁に行うので、ショートカットの活用は必須となる。効率良く作業するために、ぜひ覚えておこう。



手のひら(移動):	スペース	
虫めがね(拡大縮小):	Ctrl + スペース	
回転:	Shift + スペース	
表示リセット:	Ctrl + @	

キャンバス操作の主要なショートカット。[表示リセット] 以外は、**各キーの組み合わせを押しながら画面をドラッグ**することで、キャンバスの表示を調節できる。

下描き

CLIP STUDIO PAINT を使って、簡単なラクガキをしてみよう。まずはそのためのキャンバスを新しく作成し、下描きをする。下描きに使うツールはアナログと同じく、鉛筆と消しゴムだ。

新規キャンバスの作成

ラクガキを描くための新しいキャンバスを作成する。

① **[ファイル] メニュー→ [新規] を実行する。**
[メニューバー] から実行するか、または [コマンドバー] で該当するボタンを押してもよい。

② **ダイアログで次の設定をして [ＯＫ] を押す。**

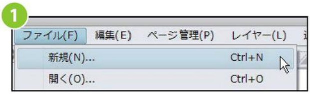
A. **作品の用途**：　コミック
漫画製作向けの設定項目が表示される。

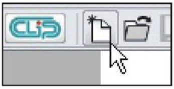
B. **プリセット**：　Ｂ５判モノクロ (600dpi)
B5 は一般的な漫画雑誌のサイズ。モノクロ出力の漫画原稿を作成する場合は、最低 600dpi の解像度が必要となる。

C. **基本表現色**：　グレー (黒と白)
同人誌

D. **同人誌用設定**：　無効

E. **複数ページ**：　無効





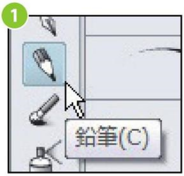
[ファイル] メニューまたは [コマンドバー] から [新規] を実行する。



[新規] ダイアログとその設定。

鉛筆ツール

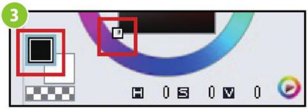
作成したキャンバスに、下描きをしよう。アナログでの制作と同じように、**[鉛筆] ツール**を使用する。



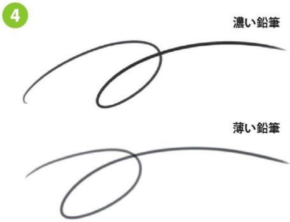
画面左の [ツール] パレットで [鉛筆] を選択する。



[サブツール] パレットで種類を選ぶ。[濃い鉛筆] か [薄い鉛筆] を使ってみよう。



[カラーサークル] パレットで [メイン描画色] が黒になっていることを確認しておく。



キャンバス上をドラッグすることで、線を描くことができる。筆圧に応じて濃さと太さが変わるのが [鉛筆] ツールの特徴だ。
[濃い鉛筆] は濃いくっきりとした線、[薄い鉛筆] は薄く柔らかい線を描くことができる。

消しゴムツールと消去

描いた絵を消すには **[消しゴム] ツール**を使用する。全て消す場合には **[消去] コマンド**を実行してもよい。



[ツール] パレットで [消しゴム] ツールを選択。[サブツール] パレットで、より細かい種類を選択する。[硬め] か [軟らかめ] が使いやすい。



キャンバス上をドラッグすることで消すことができる。筆圧に応じて、[硬め] は太さが、[軟らかめ] は太さと濃さが変化する。



[コマンドバー] などから [消去] を実行することで全てを消すこともできる。ショートカットの **Delete** キーを押してもよい

取り消しとやり直し

デジタルで絵を描く上で、最も便利な機能の一つが **[取り消し]** だ。行った作業をなかったことにできる。**[やり直し]** でやり直すこともできる。



上手く線を引くことができず、鼻が曲がってしまった。



[コマンドバー] から [取り消し] を実行する。ショートカットは **Ctrl + Z**。



線を引く前の状態に戻すことができた。標準では連続して実行することで、30 段階前まで戻すことができる。



[やり直し] を実行することで、①の段階までやり直すこともできる。



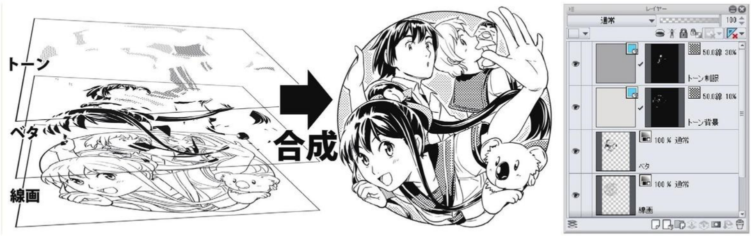
ざっくりと描いた下描き。デジタル制作では、ペン入れの段階でも修正を加えながら描いていけるので、下描きで細かく描き込む必要はない。アタリ程度にとどめておくのがいいだろう。また、線を複数重ねてしまうとどれを参考にすればよいか分からなってしまう。失敗した場合は [取り消し] てしまって、なるべく一本線で描いていくといいだろう。

ペン入れ

レイヤーの基本的な扱い方を押さえた後、さきほど描いた下描きを参考に、ペンツールを使って線画を描いていこう。さらに、ショートカットとツールシフトで描画作業の効率化にも挑戦する。

レイヤーとは

ペン入れは下描きとは別の**レイヤー**に行っていく。レイヤーとは透明のシートのようなものだ。絵の部分ごとに別々のレイヤーに描いていき、それらを重ねて表示することで、一枚の絵が完成する。



モノクロ漫画のレイヤー構成の例。絵の部分ごとに独立したレイヤーに描くことで、作業を効率的に進めることができる。

「下描き」レイヤーの設定

いままでの下描きは、最初からある「レイヤー 1」に描いてきた。これから作成する線画用のレイヤーと区別が付くように、名前と色を変えておこう。

① **「レイヤー 1」の名前を「下描き」に変更する**
[レイヤー] パレットの [レイヤーリスト] でレイヤー名をダブルクリックすることで、名前を変更することができる。

② **[レイヤーカラー] の効果を有効にする**
「下描き」レイヤーを選択した状態で、[レイヤープロパティ] パレットの [レイヤーカラー] スイッチを有効にする。これでレイヤーに描かれている線の色を指定の色に変更できる。



レイヤー名を「下描き」に変更する



[レイヤーカラー] を有効にする。

「線画」レイヤーの作成

線画用の新しいレイヤーを作成して、「線画」と名付けよう。

① **新規ラスターレイヤーを作成する**
[新規ラスターレイヤー] ボタンを押すことで作成できる。

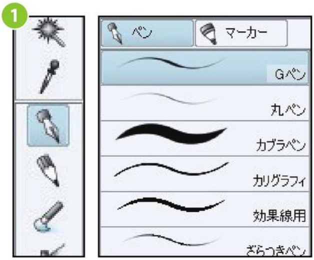
② **レイヤー名を「線画」に変更する**



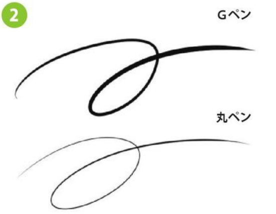
[新規ラスターレイヤー] ボタンでレイヤーを作成する。[ラスターレイヤー] は CLIP STUDIO PAINT での通常のレイヤーだ。

ペンツール

[ペン] ツールを使って線画を描いてみよう。不透明度のない太さに強弱のある線を引くことができる。



[ツール] パレットで [ペン] ツールを選択。[G ペン][丸ペン] など、アナログ画材のペン先と同様の [サブツール] が並んでいる。



筆圧に応じて太さが変わる一方、濃さは変わらないのが [ペン] ツールの特徴だ。
[Gペン] は筆圧に応じて太さが大きく変わるタッチのついた線で、人物画の輪郭線などに適している。[丸ペン] は細く硬めの線で、細かい部分や背景画に適している。



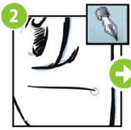
下描きを参考に「線画」レイヤーにペンツールで描いていく。

ショートカットとツールシフト

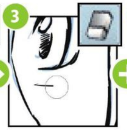
[ツール] パレットからツールの切り替えをすると手間がかかる。**ショートカット**と**ツールシフト**を活用して効率的に作業しよう。ツールシフトは、ショートカットを押しっぱなしにすることで、一時的にそのツールに切り替えることができる機能だ。



ツールのショートカットは、アイコンにカーソルを重ねることで確認できる。標準では、[ペン] は **P**、[消しゴム] は **E** が設定されている。それぞれのキーを押すことで、ツールを切り替えることができる。



[ペン] ツールで描画中に、[消しゴム] で消したい部分ができた。



[消しゴム] のショートカット **E** を押しっぱなしにすることで、一時的に [消しゴム] ツールに変更して消すことができる。



キーから指を離すと自動的に元の [ペン] ツールに戻り、描画を続けることができる。



線画を描き終えた状態。アナログと違って、ペンで描いた線も消しゴムで容易に消すことが出来る。納得のいくまでトライ＆エラーしてみよう。

完成

今回はラクガキなので線画の状態で完成だ。しかしベタやトーンを加えれば、さらに見映えは上がる。それらのテクニックは次のページから始まるモノクロ扉絵の描き方の中で紹介していこう。



第２回

モノクロ扉絵①
線画の読み込みとベタ

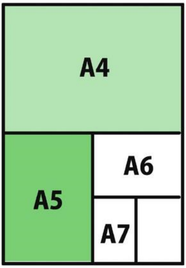
漫画の原稿サイズ

漫画を制作する際に、最初に決定すべきことの一つが原稿用紙のサイズだ。そのためには、製本時の仕上がりサイズや縮小の有無を考慮する必要がある。

紙の規格サイズ

紙の印刷物規格サイズは、A 版と B 版に分けられ、それぞれ数字が一つ大きくなるごとに半分のサイズになる。身近な例としては、コピーやプリンタなどの一般的な用紙が A4、大学ノートが B5 サイズ。

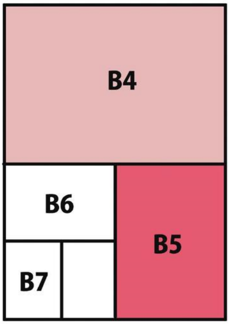
□ A判



A4
210 x 297 mm
A5同人誌の表紙

A5
148 x 210 mm
小さめの同人誌

□ B判



B4
257 x 364 mm
B5同人誌の表紙

B5
182 x 257 mm
標準的な同人誌

漫画の製本サイズと原稿サイズ

漫画の製本サイズは、**B5**(標準的な同人誌や商業誌) や **A5**(小さめの同人誌や一部の単行本) が一般的。ただし、裁ち落としやトンボを周囲に付け加えるために、原稿サイズは一回り大きくなる。また、デジタル制作では原寸での制作が一般的だが、縮小印刷をする場合には、その分も考慮に入れて制作する。

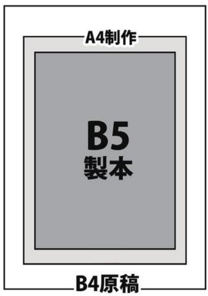
□ A5原寸
小さめの同人誌



□ B5原寸
標準的な同人誌



□ B5縮小
商業誌





B5 製本原寸印刷の場合の漫画原稿用紙

漫画の表現色と解像度

漫画の表現色は発表先の媒体によって変わるが、CLIP STUDIO PAINT では一つの原稿から様々な発表先に対応したデータを書き出すことができる。また印刷に必要な原稿の解像度は、表現色に左右されることに注意。

活版印刷



商業誌　モノクロ　大部数

凸型の樹脂版などを用いた印刷手法。粗い再生紙にも印刷できるが、細かい階調表現には向かない。

・大部数の商業漫画雑誌に使われる。
・モノクロのみ。
・大部数の印刷に適している。

オフセット印刷



商業誌　同人誌　モノクロ　グレー　カラー　小・中部数

平板を用いる印刷手法。近年の FM 印刷では点の密度で濃淡を表すことで、詳細な会長を表現できる。

・一部の商業漫画雑誌や同人誌に使われる。
・モノクロ・グレー・カラーを表現できる。
・小・中部数向き。

デジタルデータ



電子書籍　WEB　グレー　カラー　小〜大部数

近年普及し始めた電子書籍や WEB では、印刷を介さずデータのまま作品を販売・頒布できる。

・電子書籍や Web。
・グレー・カラーを表現できる。
・部数に制限がない。

表現色の変換



アナログで制作した原稿は、発表先が変わると、表現色の制限により問題が起こることがある。

一方で CLIP STUDIO PAINT で一定の約束にしたがって制作しておけば、元がモノクロであってもグレーであっても、発表先に合った表現色に変換して書き出すことができる。

表現色の選択



- デジタル化の入り口に
- 伝統的な漫画表現を好む人に



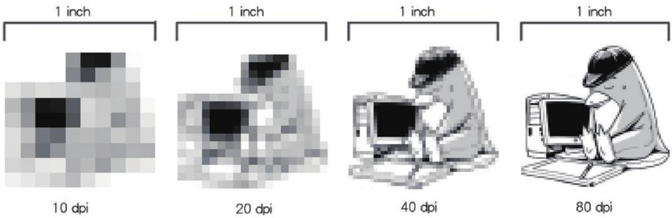
- イラスト制作に慣れている
- 新しい漫画表現を模索したい人に

どの表現色で制作するかは、各人の習熟度合いと好みに合わせるといいだろう。

モノクロは伝統的な漫画表現に慣れている人に向いている。一方でグレーはカラーイラストの制作に慣れている人に馴染みやすい。

解像度

画像の**印刷時**のきめの細かさを表す数値。単位は**dpi**(Dots Per Inch)。同じサイズに印刷するのであれば、解像度が高いほど、画像のピクセル数は多くなる。逆に一定のピクセル数の画像を印刷する時、解像度を高くするほど、印刷サイズは小さくなる。モニターでのみ画像を扱う場合には意味のない数値。



72dpi ＝かつてのモニターの標準的な解像度。

350dpi ＝カラー&グレーの印刷の標準的な解像度。

600dpi ＝モノクロ印刷時に最低限必要な解像度。

モノクロ扉絵用キャンバスの作成

すべての制作の手始めに、サイズ・基本表現色・トンボの有無・ページ数などを決めて、新しいキャンバスを作成する。後から変更することが難しい設定もあるので、最初にしっかりと確認して作成しよう。

環境設定

まずは、CLIP STUDIO PAINT の長さの単位をピクセルから、印刷時をイメージしやすいミリメートルに変更しておく。**[ファイル] メニュー→ [環境設定]** を実行し、ダイアログで [定規・コマ・単位] → [長さの単位] に [mm] を指定する。

キャンバスの新規作成

[ファイル] メニュー → [新規] で新規キャンバス作成用のダイアログを開く。ここで、モノクロの単ページイラストに適したキャンバスに設定する。



A. **作品の用途**：　コミック
漫画製作用の設定項目のみが表示される。

B. **ファイル名**：「扉絵 」
ここで設定した名前が、保存する時の標準のファイル名になる。

C. **プリセット**：　Ｂ５版　モノクロ (600dpi)
プリセットはよく使われるキャンバスの設定があらかじめ登録してあるもの。以下の項目を一括して設定できる。

D. **製本 (仕上がり) サイズ**：Ｂ５判 (182x 257mm)
出来上がる本のサイズ。実際に作成されるキャンバスは、トンボなどの印刷時に利用する目印を含めた製本サイズよりも一回り大きい、Ａ４サイズ (210 x 297mm) になる。

E. **裁ち落とし幅**：　5mm
製本時の裁断がずれた時のための描き足し分。

F. **解像度**：　600dpi
[600dpi] を選択。解像度は、印刷時のキメの細かさ。この値が大きいほど精密な絵を描けるが、ファイルのサイズも大きくなる。モノクロ印刷では最低でも [600dpi] が必要。

G. **基本表現色**：　モノクロ (黒・透明)
ここで設定した表現色が、レイヤーの標準の表現色になる。

H. **基本線数**：　60
ここで設定した線数が、トーンを作成する際の標準の線数になる。

I. **同人誌印刷用データ出力が可能かチェックする**：オフ
同人誌印刷所に入稿するためのデータとして適した形式になっているかをチェックする。表紙があるか、ページが偶数か、ノンブルがあるか、など。

J. **複数ページ**：　無効
今回は単ページのイラストとして扉絵を作成する。

線画のスキャン

アナログで作成した線画を、スキャナーで CLIP STUDIO PAINT に読み込む。

アナログ線画のスキャン

CLIP STUDIO PAINT にアナログで描いた線画を読み込むには、ソフトからスキャナを操作して直接取り込む方法と、スキャナで取り込んで保存しておいた画像を別途読み込む方法がある。今回は手軽な前者の方法で行う。[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [スキャン] を選択して、スキャナの取り込み画面を呼び出す。設定はスキャナのメーカーによって違うが、おおよその項目は共通している。



モノクロ線画用のスキャン設定



A. イメージタイプ / カラーモード： 8bit グレー
取り込む画像の色。最終的にはモノクロに変換するが、その前に CLIP STUDIO PAINT で編集を行えるように、スキャン時には 256 階調のグレーとして取り込む。

B. 解像度： 600dpi
解像度は取り込み時の精度をあらわす数値で、値が大きいほど細かい部分が潰れずに読み込めるが、ファイルのサイズも大きくなる。今回は最終的にモノクロ画像に変換するため、モノクロ印刷に最低必要な 600dpi で読み込む。

C. 原稿サイズ： A 4 (210mm x 297mm)
線画を描いた用紙と同じサイズ。スキャナの原稿台がA 4サイズであれば、設定を変更する必要はない。

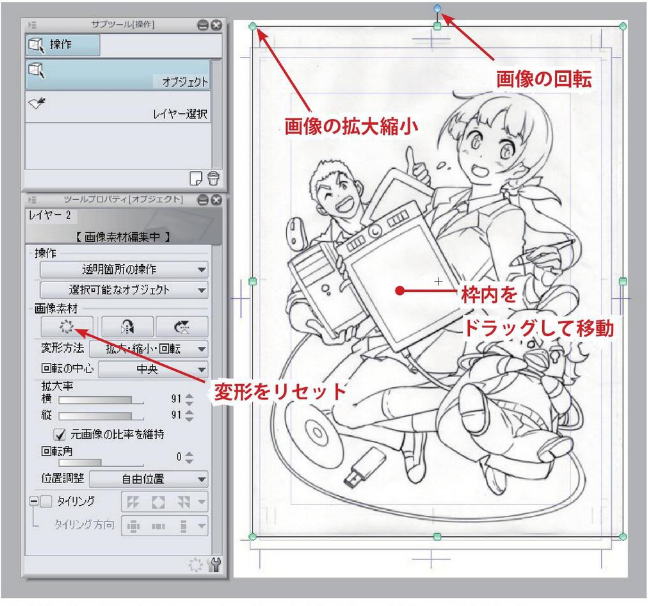
D. 調整 / 色調整： 全てオフ
色の調整は、CLIP STUDIO PAINT 上で行う。

線画の配置

線画は画像素材レイヤーとして読み込まれるので、オブジェクトツールを使って劣化させずにサイズの調整を行うことができる。

線画の配置

読み込んだ画像は、[画像素材レイヤー] という特殊なレイヤーとして、CLIP STUDIO PAINT に配置される。[画像素材レイヤー] は、[オブジェクト] ツールを使うことで、何度でも画像を劣化させずに拡大・縮小・回転などの変形を行うことができる。線画のサイズと位置を変更して、キャンバス上のちょうどいい場所に収まるように配置しよう。



画像素材レイヤーとして読み込まれたスキャン線画。オブジェクトツールを使って、拡大縮小できる。

□レイヤー名の変更

スキャナから読み込んだ線画は、デフォルトのレイヤー名がついている。[レイヤーパレット] のレイヤー名をダブルクリックして、「線画」に変更しておく。



線画のモノクロ化

グレーでスキャンした線画を、紙の白い部分を透明化したモノクロ画像に変換する。

トーン効果の解除

スキャンの時に線画をグレー画像として取り込んだ一方で、キャンバスの基本表現色はモノクロであるため、「線画」のレイヤーにはグレー画像をハーフトーンのモノクロ画像として表示するためのトーン効果が適用されている。線画にハーフトーン表現は必要ないので、[レイヤープロパティ] パレットの [トーン] ボタンを押して解除しておく。



トーン効果を解除する

線画をモノクロに減色表示

「線画」レイヤーが選択されていることを確認して、[レイヤープロパティ] パレットの [減色表示] ボタンを押す。表現色には [モノクロ] を選び、色は [黒] のみを有効にする。こうすることで、紙の白い部分を透明化し、線画を黒一色で表示することができる。[用紙] レイヤーを一時的に非表示にすることで、白が透明化されていることを確認しよう。

線の太さは、[色の閾値] スライダで調節できるが、ほとんどの場合は標準の設定で問題ない。



減色表示効果をオンにして、線画をモノクロ化する



減色前



減色後

線画のクリンナップ

「線画」のレイヤーを [画像素材レイヤー] から [ラスターレイヤー] に変換し、描画ツールを使ってクリーンナップを行い、線画を完成させる。

ラスタライズ

[画像素材レイヤー] は何度でも劣化させずに画像を変形することができる一方、[消しゴム] や [ペン] などの描画系ツールで編集することはできない。そのためには通常の [ラスターレイヤー] に変換する必要がある。

① **[レイヤー] メニュー→ [レイヤーの変換]**

② **ダイアログで下記の設定で実行**

- **A.** **種類**： ラスターレイヤー
- **B.** **表現色**： モノクロ (黒のみ)
- **C.** **元のレイヤーを残す**： 無効



[レイヤーの変換] でラスタライズできる



ラスタライズ後はアイコンが消える

選択範囲と消去

取り込んだ線画には、スキャンの時についた汚れや、消し忘れなどのゴミがある。大きなものについては選択範囲を作成して一度に消してしまおう。

① **[選択範囲] → [長方形選択] ツールを選択する**

選択範囲を指定することで、編集の効果をその範囲に限定することができる。[長方形選択] ツールは四角い選択範囲を作成することのできるツール。

② **選択範囲を作成する**

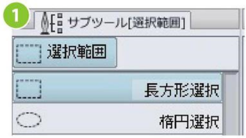
選択したい範囲の対角線をドラッグすることで、長方形の選択範囲を作成することができる。

③ **選択範囲内の画像を消去する**

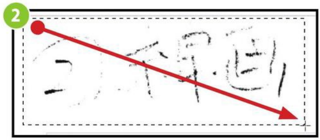
選択範囲の下に表示される [選択範囲ランチャー] には、選択範囲に対して実行できる様々な操作がボタンの形で並んでいる。その中の [消去] ボタンを押すことで選択範内の画像を消去できる。コマンドバーの [消去] ボタンや、[編集] メニュー→ [消去] でも効果は同じ。

④ **選択範囲を解除する**

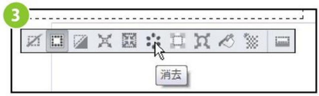
選択範囲は、[選択を解除] ボタンを押すことで解除できる。これを忘れると、他の部分を編集できない。



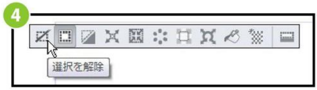
[長方形選択] ツールを選択。



消したい部分の対角線をドラッグして選択範囲を作成。



[選択範囲ランチャー] の [消去] ボタンで画像を消去。

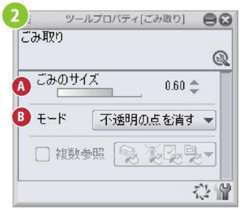


同様に [選択を解除] ボタンで選択範囲を解除する。

ごみ取りツール

細かい点状のゴミは **[ごみ取り] ツール**を使うと楽に除去できる。





① **[ごみ取り] ツールを選択する**

② **[ツールプロパティ] で設定する**

- **A. ごみのサイズ**：0.4~0.8
  ごみのサイズを mm 単位で指定。この大きさ以下の点は消去される。値が大きいほどゴミを漏れ無く消すことができるが、必要な部分まで消してしまう危険がある。
- **B. モード**： 不透明の点を消す
  白を透明化してあるので、このモードで不透明の点を消すことで、ゴミを消去できる。

③ **ゴミを囲うようにキャンバス上をドラッグする**
ゴミを消したい範囲、あるいは線画全体を囲うようにドラッグする。線画の中の細かい点まで消してしまわないように注意する。



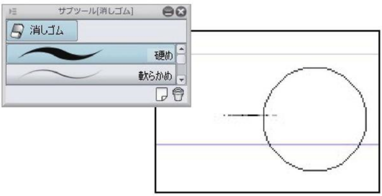
ゴミを囲を囲うようにドラッグする

ゴミが消えた

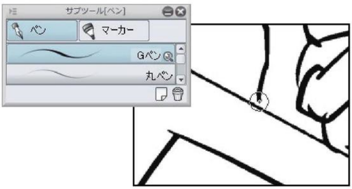

必要な部分まで消さないように注意！

その他のゴミの消去や線の修正

その他の中途半端な大きさのゴミや、線の塞ぎ忘れなどは、[消しゴム] や [ペン] などの描画系ツールを使って消去・修正しよう。



[消しゴム] ツールで不要なゴミを消す



[ペン] ツールで閉じ忘れなどの部分を修正する

ベタ①　塗りつぶし

デジタルでベタを塗る時に便利な点は、一筆ずつ塗っていくのではなく、自動で線の内側を塗りつぶせることだ。塗りつぶしツールの様々な機能を活用して、ベタ塗りの部分を埋めていく。

ベタ用レイヤーの作成と配置

ベタは黒一色で塗る、または描き込む部分だ。後から修正がしやすいように、専用のラスターレイヤーを新しく作成しよう。

① **新規ラスターレイヤーを作成する**
最初からある「レイヤー 1」が残っている場合は､それをそのまま使う。ない場合は、[レイヤーパレット] 下段の [新規ラスターレイヤー] ボタンを押して作成する。

② **レイヤー名を「ベタ」に変更する**

③ **「線画」レイヤーの上に配置する**



「ベタ」レイヤーの配置

塗りつぶしツールの選択と設定

[塗りつぶし] ツールは、クリックした場所と同じ色の領域を、描画色で塗りつぶしてくれるツール。髪の毛などの広い範囲を自動でベタ塗りすることができる。

サブツールの **[編集レイヤーのみ参照]** は、編集対象として選択しているレイヤーのみを参照して塗りつぶす領域を決めるが、今回はベタと線画が別々のレイヤーなのでうまくいかない。そこで表示されている全てのレイヤーを参照して塗りつぶしの範囲を決める、**[他レイヤーを参照]** を使う。

ツールプロパティの設定は以下のようにする。領域の拡縮以外は初期設定のまま。

A. 隙間閉じ：0.2
塗りが溢れてしまう場合には調節する。

B. 色の誤差：0.0
モノクロなのでどの数値でもあまり関係がない。

C. 領域拡縮：無効
線の端でぴったりと塗り止まるようにする。



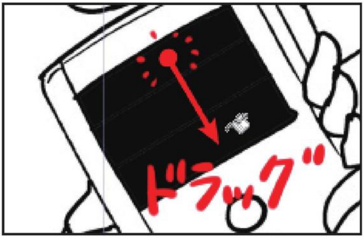
[塗りつぶし] ツールの設定

塗りつぶし

[塗りつぶし] ツールでクリックすることで、ベタの部分を塗りつぶしていく。またドラッグをすることで、線で区切られた連続する領域を塗りつぶすこともできる。



クリックで塗りつぶし



ドラッグで連続する領域を塗りつぶし

塗り溢れを防ぐ

塗りが意図した範囲から外に溢れるのは、線がきちんと閉じていないのが原因。[ペン] ツールなどを使って穴をふさぐか、[隙間閉じ] の設定の値を大きくする。


線画が閉じてないと、塗りつぶしが上手くいかないことも

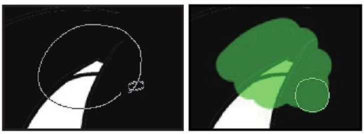


隙間閉じの設定を調整して塗りつぶす

塗り残しを埋める

隙間とじの設定が大きすぎた場合などに、小さな塗り残しの部分ができることがある。ペンを使って手動で塗りつぶしてもいいが、[塗りつぶし] ツールの [囲って塗る] と [塗り残し部分に塗る] を使うと、それらの部分だけ自動で塗ることができる。二つのツールは範囲の指定方法が違うが、効果は同じ。



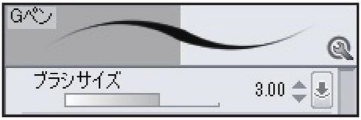


ベタ②　白ヌキと描き込み

デジタルでベタを塗る際のもう一つの便利な点は、一度塗ったベタを消したり、白い色で上書ききすることで白ヌキを表現できること。透明色・白色と入り抜きの設定を使って、ベタを完成させていく。

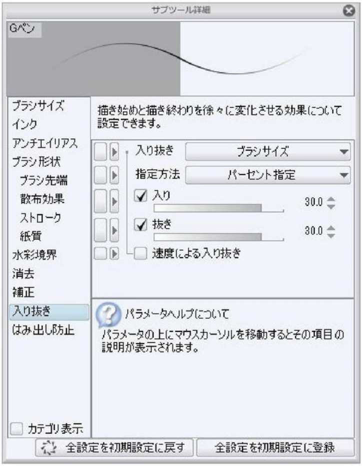
ペンの設定

[ペン] ツールの [G ペン] の設定を、白ヌキと描き込みがしやすいようにカスタマイズしていく。



A. ブラシサイズ：　任意の太さ
描きたい線に応じて任意の太さに設定。ツールプロパティパレットのスライダーのほか、CTRL + ALT キーを押しながら、キャンバスをドラッグすることでもサイズを調節できる。

線を引いてみて、入りと抜きがきれいに細くならない場合には、[G ペン] の [入り抜き] 設定を有効にしてみてもいい。[ウィンドウ] メニュー→ [サブツール詳細] を選択するか、ツールプロパティパレットの右下のアイコンをクリックしてツールの詳細設定を行うためのパレットを開く。



B. 入り抜き：　[ブラシサイズ]
C. 方法：　[パーセント指定]
D. [入り] と [抜き]：　30.0 程度
[パーセント指定] と合わせると、線のはじめと終わりの 3 割ほどの部分が自動で細くなっていく線を描くことができる。
E. 速度による入り抜き：　無効
これを無効にしないと、入り抜きが有効にならない。



ただし、意図しない形の線になってしまうこともあるので、できれば [入り抜き] の設定は使わずに線を引けるようになるのがのぞましい。
[入り抜き] の補助なしで描いた場合でも、筆圧のかけ方次第で右の例のように十分綺麗な線を描くことができる。

描画色の設定

［ツール］パレットの下やカラーサークルの左下にある［カラーアイコン］には、［メインカラー］［サブカラー］［透明色］を表す三つの四角いアイコンがある。各アイコンをクリックすることで、その色を［描画色］として使用できる。ここでは［メインカラー］は黒、［サブカラー］は白に設定されていることを確認しておこう。ちなみにメインカラーとサブカラーの切り替えは **X** キー、メインカラー / サブカラーと透明色の切り替えは、**C** キーがショートカットに割り当てられている。



透明色を使うことで、ペンで透明を描く、つまり［ペン］ツールを［消しゴム］ツールとして使うことができる。これは［筆］や［エアブラシ］など他の描画ツールでも同様。白で描く場合と使いわけよう。



髪のツヤ

白ヌキの代表的な例として、髪のツヤを描いていく。塗りつぶした髪の毛のベタから、ツヤの部分を透明色で描いて消すか、白で描いて上書きする。房の流れと、ツヤの中心が頭を囲む輪になっていることを意識して描くとまとめやすい。必要であれば、別レイヤーでアタリを作ってから描こう。また、頭の輪郭部分を縁取るように抜くと、立体感が出る。
線画を見て作業したい場合には、ベタのレイヤーの不透明度を一時的に下げてもいい。





不透明度を下げると、線画が見やすくなる

描き込み

瞳や服のタッチなど細かい部分は［G ペン］などを使って普通に描き込んで行く。特に、服のえりなど、物と物とが合わさる部分は濃い影ができやすい。ここをきっちり黒く描いてあげることで、物の立体感が出る。





ベタまで完成

ひととおりベタが塗り終わった状態。ベタのみでも完成と言える状態まで持っていくのが重要。トーンはあくまでプラスアルファと考えておくとよい。



第３回

モノクロ扉絵②
トーンの基本

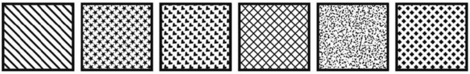
トーンとは

トーン表現の基本的な考え方と、CLIP STUDIO PAINT のトーンの種類について紹介する。

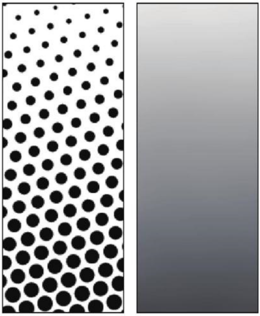
トーンの原理

トーンは、**モノクロ画像でグレーを擬似的に表現**する技法。白い背景の上に黒い小さな点などのパターンを並べることで、人の目にはグレーのように見せることができる。黒い点と白い背景の面積の割合によって、見た目のグレーの濃さが決まる。

トーンを表現するための黒い点のパターンを**網点**という。点とあるが、かならずしも円形とは限らない。星形・十字・線型など様々な種類がある。



様々な網点形状

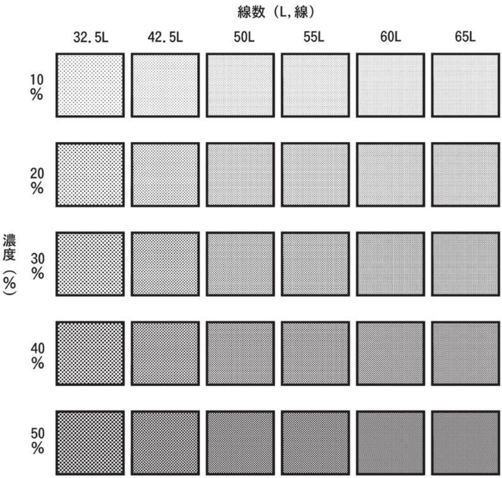


遠くから見ると、同じ濃さのグレーに見える

線数と濃度

線数は網点の目の細かさで、1インチあたりの線の数で表す。線数が多いほどなめらかになるが、印刷で潰れてしまう可能性も高くなる。原寸で作成する一般的な漫画原稿では、55 ～ 65 線 (L) あたりが標準で使われ、70 線 (L) あたりが限界とされる。

濃度は網点が表現するグレーの見かけ上の濃さで、パーセントで表す。同じ濃度の網点は、線数に関わらず一定の濃さに見える。

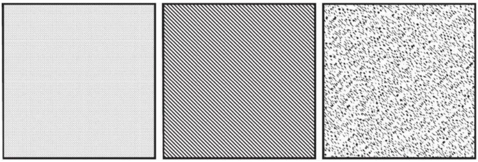


CLIP STUDIO PAINT のトーン

CLIP STUDIO PAINT のトーンは、アナログ画材のスクリーントーンの再現を超えて、ほぼ全ての画像をモノクロの網点に変換してトーン表示することができる。また、画像素材をタイリング表示して柄物トーンとして使うこともできる。

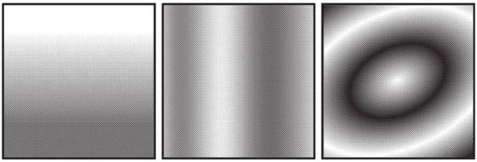
□ 基本 (べた塗り)

[簡易トーン設定] などで貼られる、もっとも標準的なトーン。単色塗りつぶし用の [べた塗りレイヤー] に、トーン効果が施されたもの。貼った後からでも、自由に濃度・線数などを変更できる。



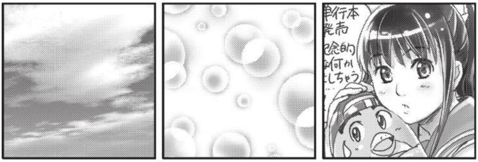
□ グラデーション

[グラデーションレイヤー] にトーン効果を施せば、グラデーショントーンになる。[グラデーション] レイヤーの機能を使って、自由にグラデーションの濃さ・向き・長さなどを編集できる。



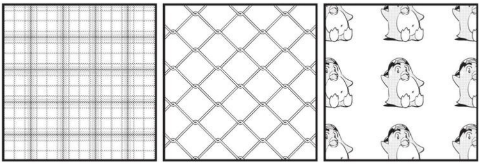
□ グレー画像

通常のグレー画像もトーン効果を施せば全て網点表示してトーンとして利用できる。



□ 画像素材

[画像素材レイヤー] のタイリング機能を使うことで、柄物トーンを容易に自作することもできる。



基本トーン①　素材として貼る

通常の網トーンを一番アナログのスクリーントーンに近い感覚で貼れるのは、素材パレットを使う方法だ。

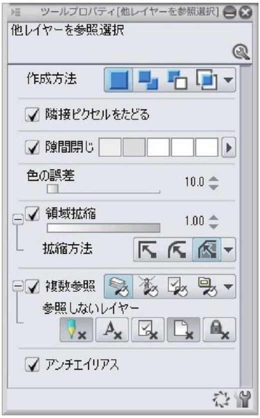
選択範囲の作成



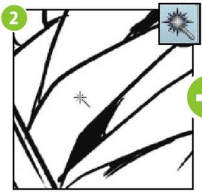
トーンの作成の第一段階として、まずは**選択範囲**を作成する。
選択範囲とは、キャンバス上の指定した部分だけに描画や編集を行うことができる機能。今回はトーンを貼りこむ範囲を選択する。

① **[自動選択] ツール : [他レイヤーを参照選択] を選ぶ**
表示されている全てのレイヤーを参照して、クリックした部分と同じ色の範囲を自動で選択するツール。[ツールプロパティ] パレット右下の初期化ボタンを押して、サブツールを初期設定に戻しておく。

② **トーンを貼りたい部分をクリックする**
線に囲まれた部分に選択範囲が作成される。



[他レイヤーを参照選択] の設定



線に囲まれた部分をクリック



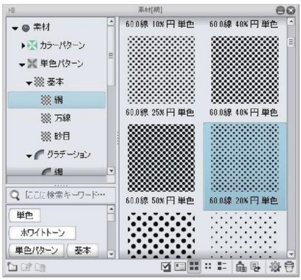
選択範囲が作成される

基本トーン素材の選択

[素材] パレットには、アナログのスクリーントーンと同じ感覚で使える様々な単色パターン素材が入っている。ここで貼りたい網トーンを選択する。

① **[素材] パレットで「素材 > 単色パターン > 基本」を開く**
[ウィンドウ] メニュー→ [素材] からでも開くことができる。

② **[素材一覧] から貼りたいトーンを選ぶ**
線数・濃度・網点形状で名前が付いているので、選択の参考にする。



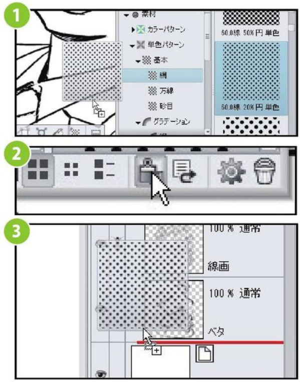
[素材] パレットで貼りたいトーンを選ぶ

貼り付け

[素材]パレットからトーンを貼り付けるには、次の三つの方法がある。どれも貼られるトーンに違いはない。

① **素材のサムネイルをキャンバスにドラッグする**
選択中のレイヤーの上に、トーンレイヤーが作成される。
② **[素材]パレット下段の貼り付けボタンを押す**
選択中のレイヤーの上に、トーンレイヤーが作成される。
③ **[レイヤー]パレットにドラッグする**
ドラッグすると、レイヤー一覧に赤い線が表示される。ドロップした場所に、トーンのレイヤーが作成される。

貼ったら、**[選択範囲]メニュー→[選択を解除]**で選択解除。トーンのレイヤーは、「線画」と「ベタ」の下に配置しておく。

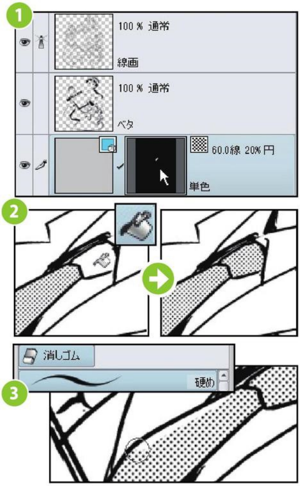


[素材]パレットからのトーンの貼り付け

表示範囲の編集

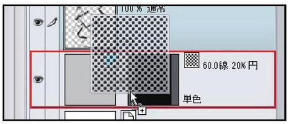
トーンの表示範囲は、トーンレイヤーの**[レイヤーマスク]**を[ペン][消しゴム][塗りつぶし]などのツールで編集することで、変更できる。

① **トーンレイヤーの[レイヤーマスク]を選択する**
右側のグレースケールのサムネイルが[レイヤーマスク]。クリックで選択する。
② **[塗りつぶし]・[ペン]ツールでトーンを貼り増す**
[塗りつぶし]ツールや[ペン]ツールなどを使って[透明色]以外の色で[レイヤーマスク]に塗ることで、トーンの表示範囲を広げることができる。
③ **[消しゴム]ツールでトーンを削る**
[消しゴム]ツールで消す、または[ペン]ツールなどを使って[透明色]で[レイヤーマスク]に描画することで、トーンの表示範囲を減らすことができる。



トーンの貼り替え

① **素材を[レイヤー]パレットにドラッグする**
② **貼り替えたいトーンレイヤーの上でドロップする**
赤い枠が出ているレイヤーを、[レイヤーマスク]や設定を維持したまま入れ替えることができる。

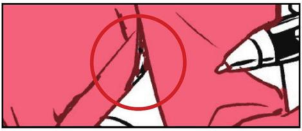


基本トーン②　設定を指定して貼る

基本の網トーンは、素材パレットだけではなく選択範囲ランチャー等から数値を指定して貼ることもできる。慣れればこちらの方が早くて便利だ。

参照レイヤーによる選択範囲

ベタに細かい隙間などがある場合に、[他レイヤーを参照選択] では選択漏れが生じてしまうことがある。そこで線画を **[参照レイヤー]** に設定して、選択範囲を決めることにする。



ベタの影響で選択漏れが生じている

① **「線画」レイヤーを [参照レイヤー] に設定する**
[線画] レイヤーを選択して、[レイヤー] パレット上部にある [参照レイヤーに設定] ボタンを押す。[線画] レイヤーに灯台のアイコンが付いたのを確認。



② **[自動選択] ツール : [参照レイヤー用選択] を選ぶ**
表示されているレイヤー全てではなく、[参照レイヤー] に指定されたレイヤーと選択中のレイヤーだけを参照して選択範囲を作成するツール。

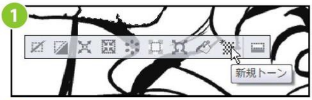


③ **クリックして選択範囲を作成**
「線画」レイヤーだけを参照して選択範囲が作成される。

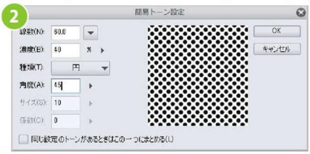


網トーンの貼り付け

[簡易トーン設定] を使うことで、網トーンの設定を数値などで指定して貼り付けることができる。慣れれば早く的確に貼ることができるオススメの方法。

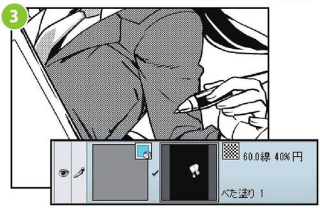


① **[選択範囲ランチャー] の [新規トーン] ボタンを押す**
[選択範囲ランチャー] は選択範囲の下に表示されるボタンメニュー。右端付近にある [新規トーン] ボタンを押すと、[簡易トーン設定] ダイアログが開かれる。[レイヤー] メニュー→ [新規レイヤー] → [トーン] でも開くことができる。



② **[簡易トーン設定] ダイアログでトーンの設定をする**
A.　**濃度**：　10%~50% 程度の範囲
B.　**線数**：　60 が標準。通常は 50~70 の範囲で

③ **OK を押して設定したトーンを貼りつける**
新しく作成されるトーンレイヤーは、[素材パレット] から貼り付けた場合と同じもの。



参照レイヤーによる塗りつぶし

[塗りつぶし] ツールでトーンの表示範囲を編集する際にも、[参照レイヤー] を使うことができる。ただし初期設定ではそのためのサブツールが存在しないので、新しく作ってしまおう。

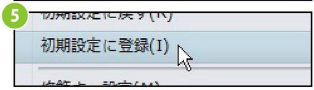
① **[塗りつぶし] ツール : [他レイヤーを参照] を選ぶ**
② **[サブツールの複製] ボタンを押す**
③ **ダイアログで名前を「参照レイヤー用」に設定して OK**
[他レイヤーを参照] のコピーが作成される。これをカスタマイズして、新しいサブツールを作成する。
④ **[ツールプロパティ] の [複数参照] の欄で [参照レイヤー] ボタンをオンにする**
⑤ **[ツールプロパティ] パレットメニュー→ [初期設定に登録] を選ぶ**

これで [参照レイヤー] と現在選択中のレイヤーだけを参照して、塗りつぶしを行うことができる。





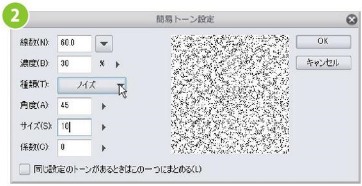


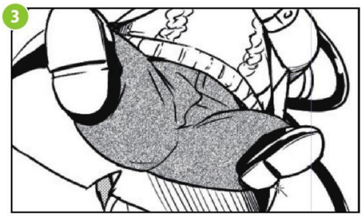


砂目・万線トーンの貼り付け

[簡易トーン設定] でも、砂目や万線などのトーンを貼ることができる。[種類] から網点の形状を選択する。

① **選択範囲を指定して新規トーンを作成する**
② **[簡易トーン設定] ダイアログでトーンの設定をする**
網トーンの設定に加えて、以下の変更をする
A. 種類： [ノイズ] や [線] など
[ノイズ] では砂目、[線] では万線になる。
それ以外にも様々な形状を選択できる。
B. 角度： 0・45・90 など
万線トーンの角度を調節したい時に。
C. サイズ・係数： 任意の値
砂目の形状を変えたい時に。
③ **OK を押して設定したトーンを貼り付ける。**





基本トーン③　濃度を変更する

一度貼ったトーンは、貼り替えをしなくても、設定を編集するだけで別のトーンに変更することができる。

濃度の変更①　指定の濃度を使用

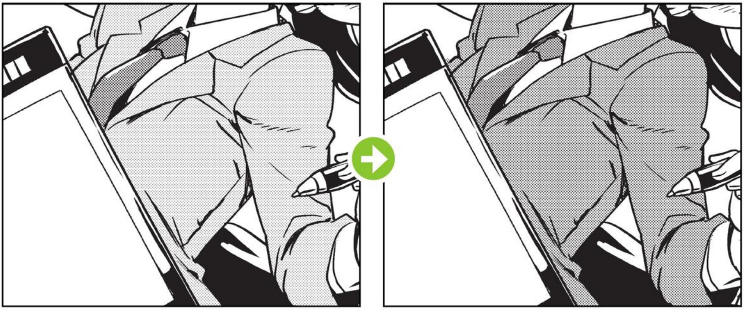
一度貼ったトーンの設定は、**[レイヤープロパティ] パレット**の **[トーン]** の欄で編集できる。使う機会の多い [濃度] を変更してみる。



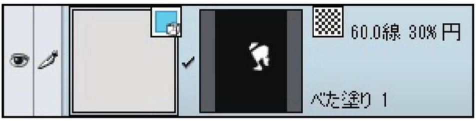


① **[レイヤープロパティ] でトーンの [濃度] が [指定の濃度を使用] なのを確認する**
[素材] パレットや [簡易トーン設定] で貼ったトーンは、標準でこの設定になっている。レイヤー自体の色とは関係なく [濃度] のスライダーでトーンの濃さを設定することができる。

② **[濃度] の値を変更して濃度を調節する**
スライダーや矢印で数値を変更するごとに、トーンの濃度が更新される。ただし、レイヤーのサムネイルの色は更新されないことに注意。



[レイヤープロパティ] の [濃度] の値を変化させることで、リアルタイムにトーンの濃度が変化する



レイヤーのサムネイルの色はトーンの濃度と一致しない

濃度の変更② 画像の輝度を使用

[素材] パレットや [簡易トーン設定] で貼ったトーンは、実は**[べた塗りレイヤー]**に [トーン] の効果が適用されたもの。[べた塗りレイヤー]は単色で塗りつぶされた特別なレイヤーで、簡単に色を変更できる。それを利用したトーンの [濃度] の変更方法を紹介する。

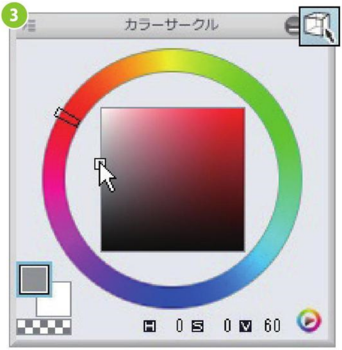
① **[濃度] を [画像の輝度を使用] に変更する**
この設定では、指定の濃度ではなく、トーン効果が適用されているレイヤー画像の輝度 (明るさ) を元に、トーンの濃度が決定される。この場合は [べた塗りレイヤー] の明るさを使う。

② **[操作] ツール : [オブジェクト] を選択する**

③ **[カラーサークル] で任意の明るさのグレーを選ぶ**
[オブジェクト] ツールを持った状態で色を選ぶと、そのまま [べた塗りレイヤー] の色に反映されて、トーンの [濃度] に適用される。この方法では、レイヤーのサムネイルの色とトーン [濃度] が一致する。

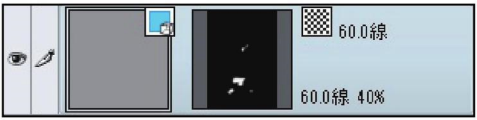








[べた塗りレイヤー] の色を変更するごとに、トーンの濃度が更新される



レイヤーのサムネイルの色がトーンの濃度と一致する

グラデーション①　直線グラデーション

グラデーションのトーン表現にはグラデーションレイヤーを利用すると便利だ。方向や長さなどを作成後に自由に変更することができる。

直線グラデーションの貼り付け

グラデーションのトーンを貼るには、**[グラデーション] ツール**を使う。利用頻度の高い二色間の直線グラデーションから紹介する。

① **トーンを貼る箇所に選択範囲を作成する**

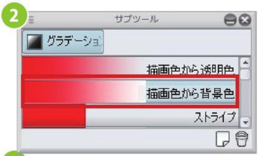
② **[グラデーション] ツール : [描画色から背景色] を選択する**
メイン描画色 (描画色) からサブ描画色 (背景色) まで変化するグラデーションを作成するサブツール。

③ **[ツールプロパティ] で次の設定をする**

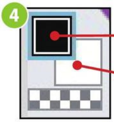
- A. **形状**：　直線
- B. **端の処理**：　繰り返さない
- C. **描画対象**：　グラデーションレイヤーを作成
この設定により後から編集可能な [グラデーションレイヤー] を新しく作成する。[編集対象のレイヤーに描画] の場合、現在選択しているラスターレイヤーに描画する。

④ **[メイン描画色] と [サブ描画色] の色を選ぶ**
これらの色の明るさがそれぞれ、グラデーションの開始点と終了点の濃度になる。

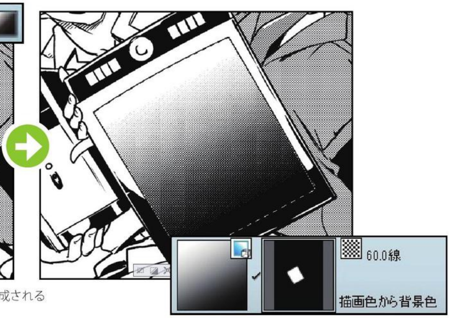
⑤ **キャンバス上をドラッグしてグラデーションを作成する**
ドラッグの方向と長さに従って、[グラデーションレイヤー] が作成される。キャンバスの [基本表現色] がモノクロに設定されている影響で、すでにレイヤーには [トーン] 効果が適用されている。











ドラッグの開始点と終了点を元にグラデーションが作成される

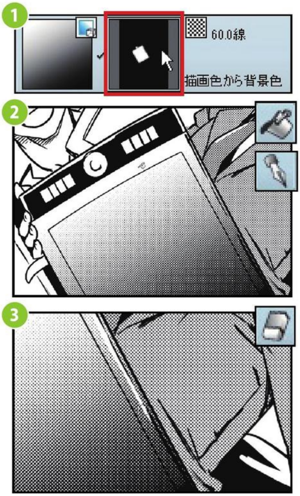
表示範囲の編集

[グラデーションレイヤー] の表示範囲は、基本トーンと同様に [レイヤーマスク] を編集することで変更できる。

① **[グラデーションレイヤー] の [レイヤーマスク] を選択する**
グラデーションの作成時に [レイヤーマスク] も同時に作成されているので、そのサムネイルをクリックする。

② **[塗りつぶし]・[ペン] ツールでトーンを貼り増す**
[透明色] 以外の色で [レイヤーマスク] に描画することで、表示範囲を広げることができる。

③ **[消しゴム] ツールでトーンを消す**
[消しゴム]で消す、または[透明色]で[レイヤーマスク]に描画することで、表示範囲を減らすことができる。



レイヤーマスクに描画して表示範囲を編集できる

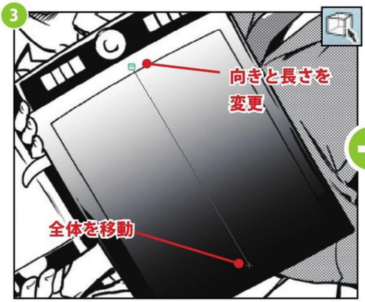
位置・長さ・向きの編集

[グラデーションレイヤー]は、作成した後でも長さ・位置・向きなどを編集することができる。

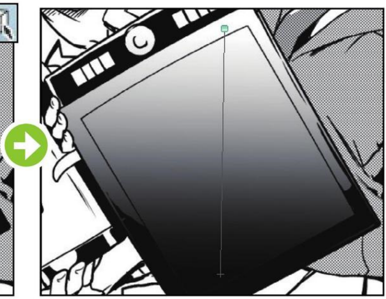
① **編集したい [グラデーションレイヤー] を選択する**

② **[操作] ツール : [オブジェクト] を選択する**

③ **表示されるハンドルをドラッグして操作する**
A. **開始点 (＋)**:　グラデーション全体を移動
B. **終了点 (□)**:　グラデーションの向きと長さを変更



直線グラデーションのハンドル。開始点と終了点を表している



それぞれの点を動かすことで、位置・長さ・向きを編集できる

グラデーション②　濃度を編集する

グラデーションレイヤーでは、開始点・終了点または任意の点の濃度を後から自由に編集することができる。

濃度の編集①　開始点と終了点



[グラデーションレイヤー] の作成時に適用されるトーン効果は、[濃度] が **[画像の色を使用]** に設定されている。そのため、グラデーショントーンの濃度を編集するには、[グラデーションレイヤー] 自体の色を変更する。

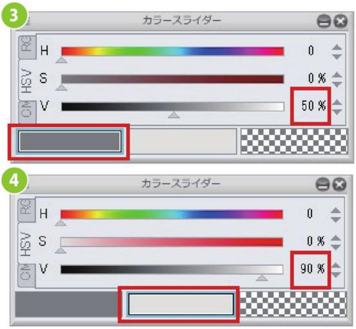
[グラデーションレイヤー] の色を変更するには、[操作] ツール : [オブジェクト] を使う。

① **[操作] ツール : [オブジェクト] を選択する**

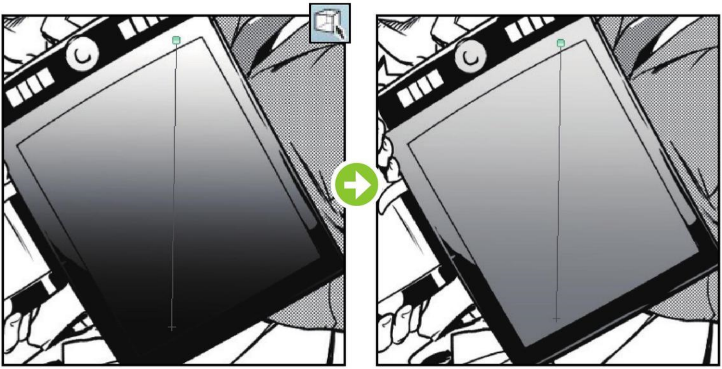
② **編集したい [グラデーションレイヤー] を選択する**

③ **[メイン描画色] を選んで色を変更する**
グラデーションの開始点が選んだ色に変更され、同時にトーンの濃度も更新される

④ **[サブ描画色] を選んで色を変更する**
グラデーションの終了点が選んだ色に変更され、同時にトーンの濃度も更新される。ただし、[描画色から透明色] で作成した場合は、終了点は [透明色] に固定で、[サブ描画色] で変更することはできない。



[メイン描画色] と [サブ描画色] はそれぞれの [カラーアイコン] をクリックすることで切り替えできる



[メイン描画色] と [サブ描画色] の色をパレットで選ぶと　開始点・終了点それぞれの色を変更できる

濃度の編集② 三色のグラデーション

単純な二色間よりも複雑な色の変化を表現したい場合には、専用のダイアログから行う必要がある。

① **[操作] ツール : [オブジェクト] を選択する**
② **編集したい [グラデーションレイヤー] を選択する**
③ **[ツールプロパティ] の [詳細設定] ボタンを押す。**
④ **[グラデーションの編集] ダイアログで [ノード] を追加する**
[ノード](△) はグラデーションの色を設定するためのアイコンで、[カラーバー] の下の任意の場所をクリックすると追加できる。左右にドラッグで移動、上下にドラッグで削除できる。
⑤ **色を変更したい [ノード] をクリックして選択する**
⑥ **[色] の設定が [指定色] になっていることを確認して、色表示部をクリックする**
⑦ **[色の設定] タイアログで任意の色を選ぶ**
⑧ **[ツールプロパティ] の [ノード] を移動して微調整する**



[カラーバー] をクリックしても OK



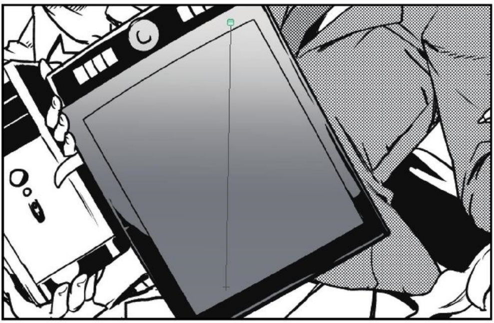
△が色を表す [ノード]。クリックした場所に追加できる



システム標準のカラーピッカーで色を選ぶ必要がある



[ツールプロパティ] で微調整できる



開始点と終了点の間に一色追加して、三色グラデーションにした状態

グラデーション③　円グラデーション

グラデーションは直線形状だけでなく、円形や楕円形としても作成できる。また繰り返し・折り返しについてもおさえておこう。

円グラデーションの作成と編集

設定を変更して、円形のグラデーションを作成することもできる。

① **トーンを貼る箇所に選択範囲を作成する**

② **[グラデーション]ツール:[描画色から透明色]を選択する**
メイン描画色(描画色)から透明色まで変化するグラデーションを作成するサブツール。

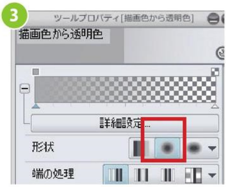
③ **[ツールプロパティ]で次の設定をする**

A. 形状:円
B. 端の処理:繰り返さない
C. 描画対象:グラデーションレイヤーを作成

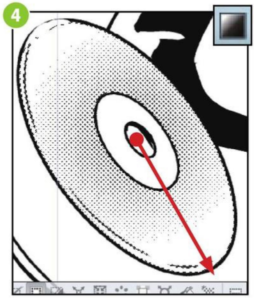
④ **ドラッグして円グラデーションを作成する**
ドラッグの開始地点が、円グラデーションの中心点になる。

⑤ **ハンドルを操作して位置と大きさを調整する**
[オブジェクト]ツールを使うことで、サイズなどを編集できる。

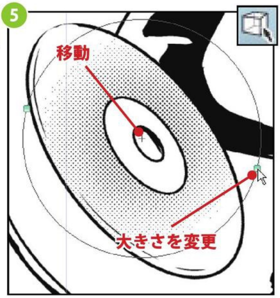




[形状]は[円]を選択する



円グラデーションの中心点からドラッグする



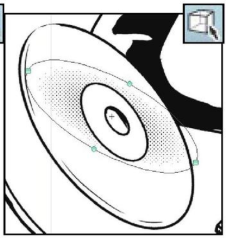
円グラデーションの中心点からドラッグする

グラデーション形状の変更

グラデーションの形状を後から変更することもできる。
グラデーションを編集中の[オブジェクト]ツールの[ツールプロパティ]で、[形状]を[楕円]に変更してみよう。円形だったグラデーションが、設定を維持したまま楕円形に変更される。



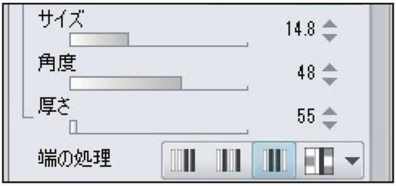
形状を楕円に変更。

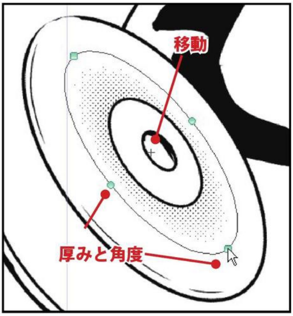


グラデーションが楕円に変更される。

楕円グラデーションの編集

楕円グラデーションも［オブジェクト］ツールで形状を編集することができる。円形の［サイズ］に加えて［角度］と［厚さ］もドラッグで変更できる。



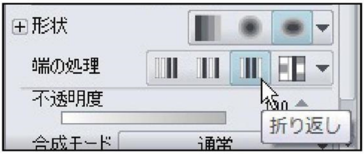


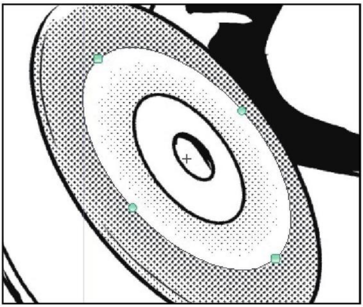
グラデーションの繰り返しと折り返し

初期設定ではグラデーションは繰り返さないように設定されている。［端の処理］の設定を変更することで、グラデーションの開始点と終了点でそれぞれ［繰り返し］または［折り返し］するようにできる。実用としては、［折り返し］の方が使う機会は多いだろう。

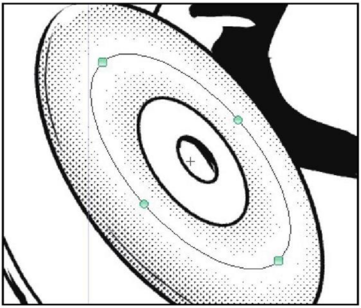
これらのは［グラデーション］ツールの［ツールプロパティ］で作成前に設定できる他、［オブジェクト］ツールの［ツールプロパティ］で後から変更することもできる。







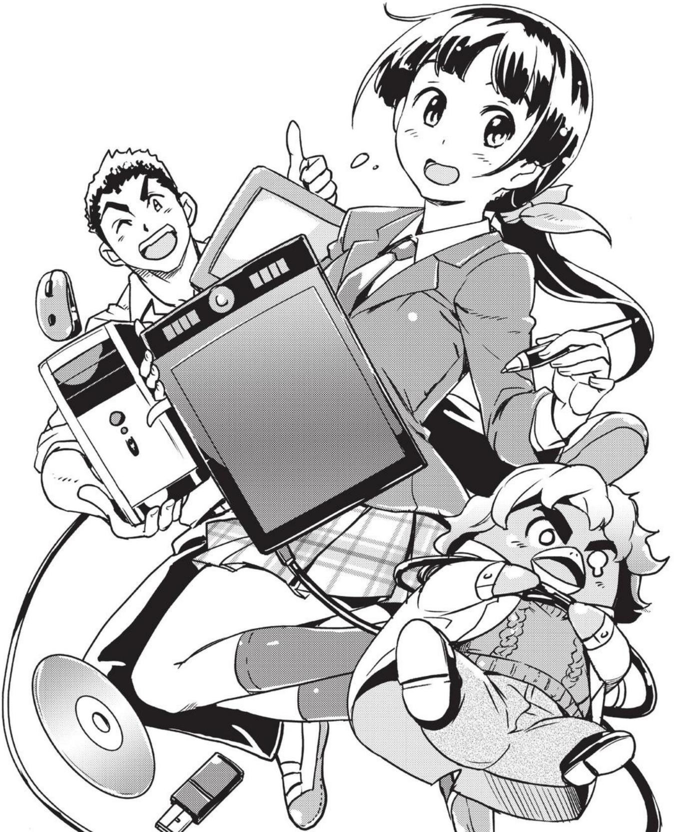
［繰り返し］



［折り返し］

モノクロ扉絵

人物の基本的なトーンが貼り終わった状態。



第４回

モノクロ扉絵③
トーンの応用

画像素材トーン①　貼り付け

服の柄やイメージ効果などの画像を、素材パレットから読み込んで、トーンとして使うことができる。

素材パレットから貼り付け

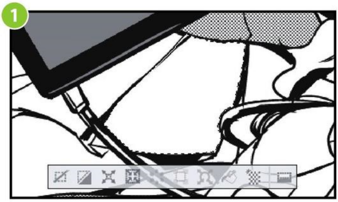
CLIP STUDIO PAINT には標準で様々な画像素材が用意されている。基本トーンを素材として貼り付ける時と同様の方法で、[素材]パレットから貼り付けることができる。

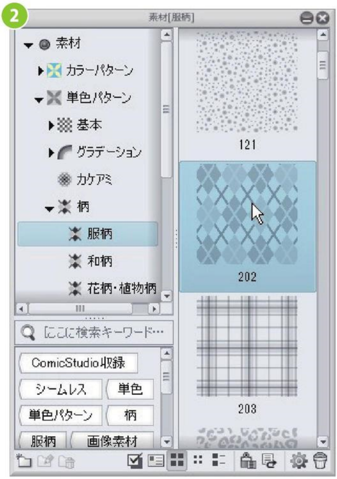
① **トーンを貼る箇所に選択範囲を作成する**

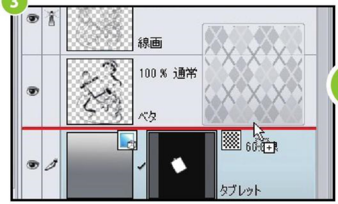
② **[素材] パレットで貼り付けたい素材を選択する**
左上の [素材フォルダ] で「素材 > 単色パターン > 柄 > 服柄」などと開いていくことで、素材を絞り込んでいく。

③ **素材のサムネイルを [レイヤー] パレットにドラッグする**
[レイヤーリスト] の赤い線が出た位置に挿入される。キャンバスへのドラッグや [素材をキャンバスに貼り付け] ボタンでも貼り付けできるが、レイヤーリストの一番上に貼られてしまう。[レイヤーパレット] に直接ドラッグすることで、重ね順を指定することができる。

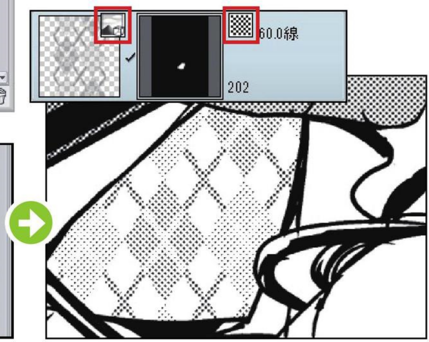
素材は [画像素材レイヤー] として配置され、すでに [トーン] 効果が適用されている。

1


2


3


レイヤーパレットにドラッグするすると重ね順を指定できる

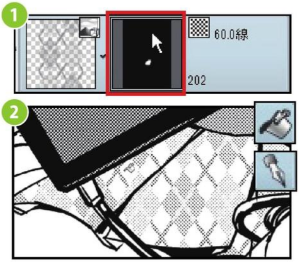


[トーン] 効果のついた [画像素材レイヤー] として配置される

表示範囲の編集

[画像素材レイヤー] の表示範囲は、他のトーンと同様に [レイヤーマスク] を編集することで変更できる。

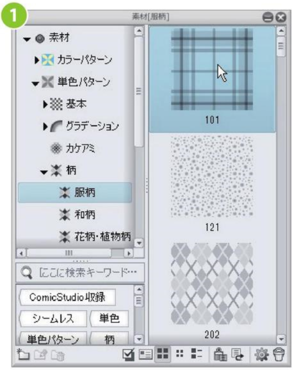
① **[画像素材レイヤー] の [レイヤーマスク] を選択する**
② **[塗りつぶし]・[ペン] ツールでトーンを貼り増す**
③ **[消しゴム] ツールでトーンを消す**

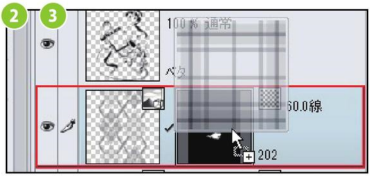


レイヤーマスクに描画して表示範囲を編集できる

素材パレットから貼り替え

① **[素材] パレットで貼り替えたい素材を選択する**
② **素材を [レイヤー] パレットにドラッグする**
③ **貼り替えたいレイヤーの上でドロップする**
赤い枠が出ているレイヤーを、[レイヤーマスク] や設定を維持したまま入れ替えることができる。間違えて別のレイヤーと入れ替えてしまわないように注意。





赤い枠に囲まれたレイヤーと入れ替えられる



貼り替え前



貼り替え後。表示範囲が維持されている

画像素材トーン②　移動と変形

画像素材レイヤーは画像を劣化させずに、様々な変形を行うことができる。

移動と拡大・縮小・回転

[素材] パレットから貼り付けた画像は、[画像素材レイヤー] という特別なレイヤーとして読み込まれる。その機能を利用して、素材を劣化させずに何度でも拡大縮小･回転などの変形を行うことができる。

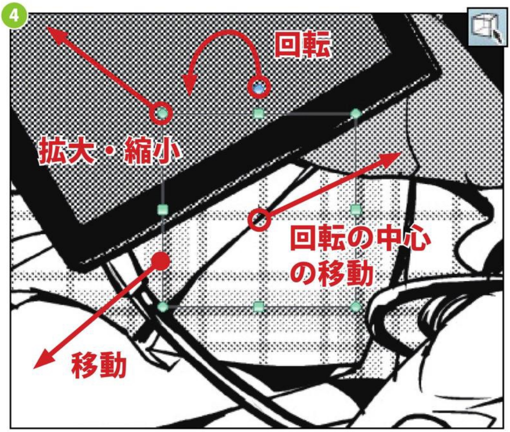
① **[操作] ツール : [オブジェクト] を選択する**
[画像素材レイヤー] を作成した直後は、自動的に [オブジェクト] サブツールに切り替わっている。

② **編集したい [画像素材レイヤー] を選択する。**

③ **ツールプロパティで下記の設定をする**
- **A.** **変形方法**：　拡大・縮小・回転
- **B.** **回転の中心**：　中央
- **C.** **元画像の比率を維持**：　有効

④ **ハンドルをドラッグして操作する**
- **A.** **ハンドル (□)**：　拡大・縮小
- **B.** **ハンドル (○)**：　回転。SHIFT を押して 45 度刻み
- **C.** **ガイド線内部**：　移動。SHIFT を押して 45 度刻み

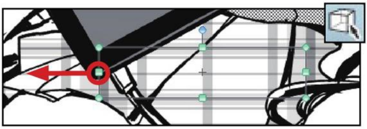




比率を維持しない拡大・縮小



[元画像の比率を維持] を無効にすることで



縦長・横長に変形できる

自由変形

単純な拡大縮小ではない自由な変形を行うこともできる。ただし、一度 [自由変形] をすると [変形方法] を [拡大・縮小・回転] には戻せないので注意。

① **[ツールプロパティ] で次の設定をする**
  A. 変形方法： 自由変形

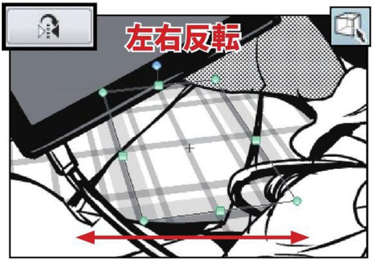
② **ハンドルをドラッグして操作する**
  ハンドル (□) をドラッグすると、元画像の比率を保った拡大縮小ではなく、自由に変形をすることができる。

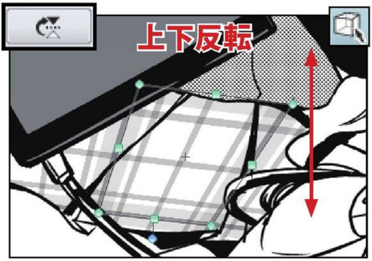


それぞれのハンドルを動かして、自由な形に変形できる

左右・上下反転

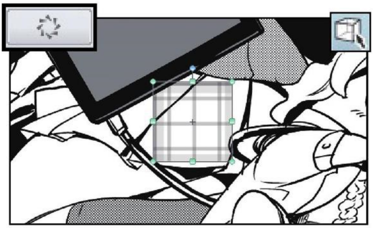
左右と上下の反転は、[ツールプロパティ] のボタンで行うことができる。





変形のリセット

[ツールプロパティ] のボタンで、[画像素材レイヤー] に対して行った変形を全てリセットできる。ただし、[タイリング] の設定もリセットされてしまうため、必要に応じて再設定する。



変形をリセットした副作用で [タイリング] も解除されてしまう



タイリングを再設定する

自作トーンの作成

標準で登録されている素材や公式サイトからダウンロードする素材に限らず、画像を用意して自作のトーンを作成することもできる。背景素材とパターン素材の二通りの登録の仕方を見ておこう。

背景画像素材

素材登録の機能を使うことで、自分で撮影した写真などをそのまま背景用の画像トーンとして登録することができる。

① **登録したい画像を開く**
[ファイル]メニュー→[開く]から画像を選択して開く。

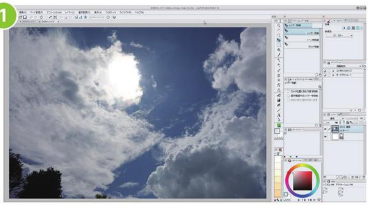
② **表現色を黒のみのグレーに変更する**
グレー・モノクロの漫画で使用するには、黒と透明色のみの画像にしておいた方が便利だ。[レイヤープロパティ]パレットで[表現色]を黒のみのグレーにして適用しておく。

③ **必要に応じて画像の色を補正する**
画像素材レイヤーとなった後は色を変更できないので、あらかじめ[レベル補正]などを使って好みの色合いに補正しておく。

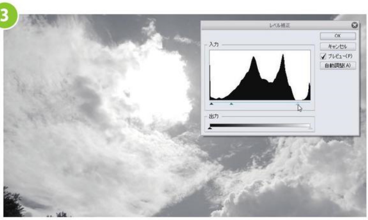
④ **素材の登録ダイアログを開いて設定する**
[編集]メニュー→[素材登録]→[画像]を実行。ダイアログで次の設定をする。

- **A.** **素材名**：任意の名前
- **B.** **拡大縮小**：貼り付け後に調整
- **C.** **素材保存先**：適したフォルダタグを選ぶ
- **D.** **検索用タグ**：「自作」その他

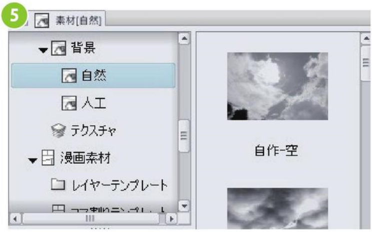
⑤ **素材パレットに登録される**











パターン画像素材

タイリングの設定を行うことで、簡単にパターン素材を作成することもできる。

① **登録したい画像を開く**
[ファイル] メニュー→ [開く] から画像を選択する。テクスチャなどの連続した素材を作りたい場合は、この時点でシームレスな画像を選択しておくとよい。

② **素材の登録ダイアログを開いて設定する**
[編集]メニュー→[素材登録]→[画像]を実行。ダイアログで次の設定をする。

- **A. 素材名**： 任意の名前
- **B. 拡大縮小**： 貼り付け後に調整
- **C. タイリング**： 繰り返し
  テクスチャなどでシームレスな画像になっていない場合には、[折り返し] を選択すると境界部分の不自然さが軽減される。
- **D. 素材保存先**： 適したフォルダタグを選ぶ
- **E. 検索用タグ**：「自作」その他

③ **素材パレットに登録される**

④ **キャンバスにはタイリングして貼り込まれる**
貼り込んだ素材はタイリングされたパターン素材として表示される。貼り込んだ後でも、[オブジェクト] ツールの [ツールプロパティ] から [タイリング] などの設定は変更可能だ。

1



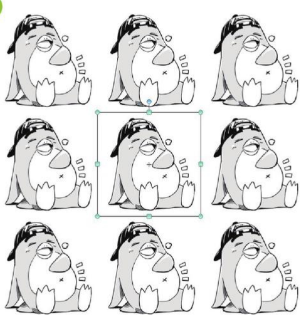
2



3



4



トーンの重ね貼り

カゲをつける際には、トーンを重ねて貼ると便利だ。ただし網点が完全に重なってしまわないよう、注意する必要がある。

「影」トーンの貼り付け

まずは全てのトーンの上から重ねる、「影」用のトーンレイヤーを作成する。

① **[長方形選択] ツールで適当に一部分を選択**

② **新規トーンの作成**
[選択範囲ランチャー] の [新規トーン] ボタンまたは [レイヤー] メニュー→ [新規レイヤー] → [トーン]。

③ **[簡易トーン設定] ダイアログで次の設定をする**
A. 同じ設定のトーンがあるときは ....：　無効
他とは独立したトーンのレイヤーとして作成する

④ **トーンの表示領域をいったん全て消去**
[編集] メニュー→ [消去] または **Del** キー [レイヤーマスク] が全て黒になり、表示範囲のないトーンになる。

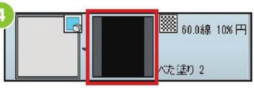
1 2



3



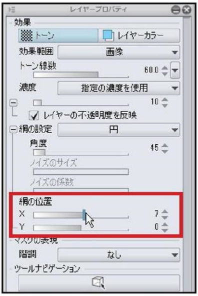
4



トーンのずらし

そのまま「影」レイヤーの [レイヤーマスク] を編集してトーンの表示領域を増やしても、[線数] が同じ他のトーンと網点が重なってしまい上手くいかない。目をずらすため、「影」レイヤーの [レイヤープロパティ] で次の設定をする。

A. 網の設定 > 網の位置 > X：　7
[網の位置] の設定を変えることで、[線数] が同じ他のトーンレイヤーと網点の目をずらすことができる。設定の値は一例で、網点の位置がちょうどよい数値に設定すると良い。

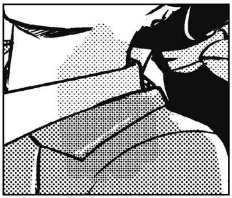




「影」のトーンだけ表示した状態



網点の目がぴったり重なってしまう



[網の位置] をずらして重ね貼りを表現

「影」の描画

重ね貼りの設定をしたトーンレイヤーに影を塗るには、通常のように［ペン］ツールで境界線を描き、［塗りつぶし］ツールで塗りつぶしていく。その際にも、「線画」を［参照レイヤー］に設定して、［塗りつぶし］ツールの［複数参照］を［参照レイヤー］に設定しておくと作業がしやすい。







影の境界線を描いた状態



「線画」を［参照レイヤー］にしておいて、塗りつぶす

レイヤーフォルダーの活用

作業をしていると、次第にレイヤーが増えて管理が難しくなってくる。レイヤーフォルダーを使って整理しよう。またフォルダー単位でマスクや効果をかけることで、効率的に作業することもできる。

複数のレイヤーをまとめる

[**レイヤーフォルダー**] は複数のレイヤーをひとまとめにして扱うための機能だ。線画・ベタ・トーンと次第にレイヤーが増えてくると、[レイヤーリスト] が雑然としてくる。ここで「キャラクター」用の [レイヤーフォルダー] を作成して、まとめることにする。

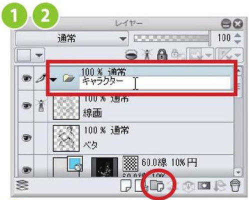
① **[レイヤーフォルダ] を作成する**
[レイヤーパレット] の [新規レイヤー作成] ボタンを押す。

② **フォルダ名を変更する**
レイヤーフォルダ名 (ここでは「フォルダ 1」) をダブルクリックして、「キャラクター」に変更する。

③ **キャラクターのレイヤー全てを選択する**
一番上のレイヤーをクリックして選択した後、**SHIFT** を押しながら一番下のレイヤーをクリックすると、その間にある全てのレイヤーを選択できる。

④ **選択したレイヤーをフォルダに入れる**
選択した複数のレイヤーを [レイヤーフォルダ] までドラッグしていくと、赤く四角い枠が表示される。そこでドロップすると、レイヤーをフォルダにしまうことができる。

⑤ **フォルダを閉じる**
[レイヤーフォルダ] の左の▼をクリックして、レイヤーの一覧表示を切り替えられる。また、フォルダ単位でキャンバス上の表示を切り替えたり、移動したりすることもできる。







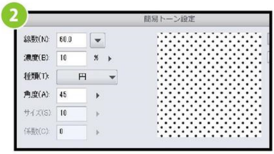


レイヤーフォルダとレイヤーマスク

[レイヤーフォルダ] に [レイヤーマスク] を適用することで、中の [レイヤー] に一括してマスクをかけることができる。
今回は、「キャラクター」フォルダの下に背景用のフォルダを作成して、マスクを付け加える。



① **「背景」フォルダを作成する**
「キャラクター」フォルダの下に、新しく [レイヤーフォルダ] を作成して「背景」と名付ける。



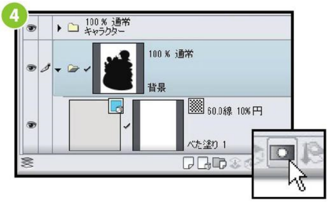
② **「背景」フォルダ内に新規トーンを作成する**
「背景」フォルダを選択して、[レイヤー] メニュー → [新規レイヤー] → [トーン] を実行する。
ダイアログで 60 線 20% の円形のトーンを作成する。選択範囲がないので、全面表示のトーンが作成される。



③ **自動選択ツールでキャラクターの背景を選択する**
[自動選択] ツール : [他レイヤーを参照選択] の初期設定から次の点を変更し、背景をクリックして選択する。

A. **領域拡縮**：-0.40
選択範囲を縮小することで、キャラクターの周囲に白いフチを残す

④ **「背景」フォルダに [レイヤーマスク] を作成する**
「背景」フォルダを選択して、[レイヤーパレット] の [レイヤーマスクを作成] ボタンを押す。現在の選択範囲を表示するように、[レイヤーマスク] が作成される。





⑤ **「背景」フォルダのマスクを編集してトーンを表示する**
「背景」フォルダの [レイヤーマスク] を [塗りつぶし] ツールなどで編集することで、キャラクターの背景全体にトーンを表示する。

トーンの削り

レイヤーマスクを描画系ツールで消すことで、トーンの削りを表現することができる。様々なブラシを使えるが、トーン削り用のブラシがあらかじめ何種類か用意されているので、まずはそれから使ってみよう。

エアブラシによる削り

[エアブラシ] ツールにはトーン削りに使えるサブツールが用意されている。それをカスタマイズして使ってみよう。

① **トーンレイヤーの [レイヤーマスク] を選択する**

② **[エアブラシ] ツール :[トーン削り] を選択する**

[トーン削り] サブツールは、粒子を散布することでエアブラシ風の描画をするツール。筆圧の効果を出すために、初期設定から次の点を変更して使う。

- **A. 粒子サイズ**：　1.00
  散布される粒子の最大の大きさ。
- **B. 粒子サイズ影響元**：　筆圧
  粒子サイズがなにによって変化するかの設定。ここでは筆圧の影響を受ける設定にする。この設定ダイアログは、[粒子サイズ] スライダーの右のボタンを押すことで表示することができる。

③ **[透明色] で筆圧をきかせながら描画する**

強い筆圧では大きな粒子で、弱い筆圧では小さい粒子で削ることができる。



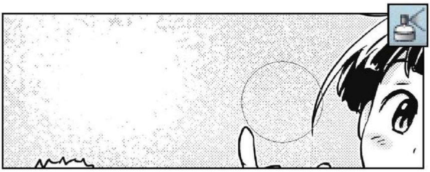




粒子サイズの影響元に筆圧を設定する



強い筆圧で描くと大きい粒子で



弱い筆圧で描くと細かい粒子で削ることができる

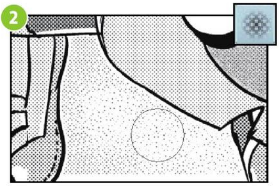
カケアミによる削り

[デコレーション] ツールにもトーン削り用のブラシが用意されている。

① **[カケアミ (トーン削り用)] ブラシを選択する**
[デコレーション] ツール：[カケアミ・砂目] グループ内にある。[デコレーション] ツールは様々な形状のブラシが登録されているツール。その中でも [カケアミ (トーン削り用)] はトーン削りに適したブラシ先端形状を持ったブラシだ。

② **トーンの削りたい部分に [透明色] で描画する**
ブラシ初期設定のままで描画していく。ただし筆圧は反映されない設定なので、ブラシサイズは適宜変更していく。**CTRL + ALT+ ドラッグ**でブラシサイズを確認しながら変更できる。多少大きめのブラシで描いた方が、ブラシの効果を実感しやすい。





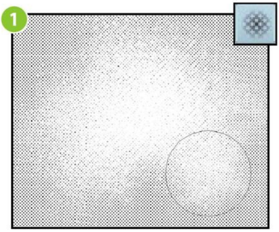
[カケアミ (トーン削り用)]

その他のブラシによる削り

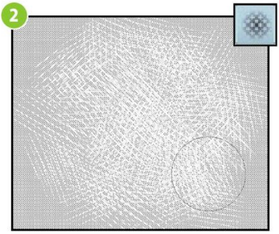
[デコレーション] ツールの [カケアミ・砂目] グループには、その他にもトーンの削りに適した様々な描画ツールがある。そのうち二つを紹介する。

① **[雲ガーゼ]**
キメの細かい削りをすることができる。雲や煙などの表現に向いている。大きめのブラシで使おう。

② **[カケアミ 1 カケ]**
手書きのカケアミらしい雰囲気を出すことのできるツール。重ねて描画することで、 自然な多重カケも表現できる。ブラシサイズによって、表情が変わるので使い分けよう。



[雲ガーゼ]



[カケアミ 1 カケ]

その他にも、事実上あらゆる描画系のツールでトーンを「削る」ことができる。上で紹介した例にとどまらず、自分で様々なツールを試して、トーン表現の幅を広げて欲しい。

モノクロ扉絵の完成

トーンが貼り終わった状態。



第5回

漫画①
ネームと写植

複数ページ作品の新規作成

漫画の本編を作成する手始めに、まずは複数ページのキャンバスを作成する。そのファイル構成について確認しておこう。

新規作品の作成

本編の原稿は、階調をある程度限定したグレー仕上げで行う。扉絵からの変更点に絞って解説する。

① **[ファイル] メニュー→ [新規] を実行する**

② **[新規] ダイアログで次の設定をしてＯＫ**

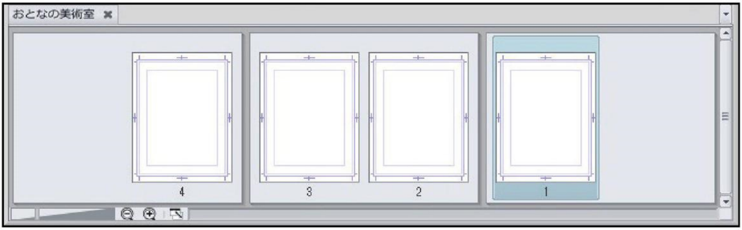
- **A.** **ファイル名**：「おとなの美術室」等
  各ページのファイルが保存されるディレクトリ。管理ファイルの名前にもなる。作品名か「本編」などの名前にしておく。
- **B.** **プリセット**：　B5 判 モノクロ (600dpi)
  このプリセットを選択して、以下の設定を確認・変更する。
- **C.** **解像度**：　600dpi
  グレー画像を印刷する際に必要な解像度は 350dpi だが、最終的にモノクロに変換することを踏まえて、600dpi に設定する。
- **D.** **基本表現色**：　グレー (黒・白・透明)
  中間色を使った階調表現を行うために、グレーに設定する。
- **E.** **複数ページ**：　有効
- **F.** **ページ数**：　4
- **G.** **対するページを見開きにする**：　無効
  見開きで作業をしたい場合には有効にする。ただし、その分ＰＣの性能が要求されるのに加え、ページの入れ替えが制限されるので、今回は無効にする。
- **H.** **綴じる位置**：　右綴じ
- **I.** **開始ページ**：　左から
  一般的な漫画の閉じ方向と開始ページに合わせる。
- **J.** **作品名** : おとなの美術室
- **K.** **話数** : 1
- **L.** **サブタイトル** :「おとなのはじまり！」
- **M.** **作者名** : 自分の名前



- **N.** **ページ番号** : 有効

作品情報は、印刷・書き出し時に仕上がり範囲の外側に管理情報として付加される。

ノンブルは、印刷・書き出し時に仕上がり範囲の内側にページ番号として付加される。制作の妨げとなるので、ひとまず全て無効のままにしておこう。



複数ページの新規作品が作成された状態。[ページ管理] ウインドウが開き、ページのサムネイルが表示される。



作品情報はページの仕上がり範囲の外側に、管理情報として付加される。

複数ページ作品のファイル構成

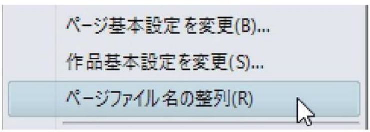
作成された複数ページ作品は、管理フォルダ内に各ページの CLIP STUDIO PAINT 形式ファイル (clip) と、作品情報を管理するための**ページ管理ファイル (.cmc)** が収納された形になっている。各ページファイルは単体でも CLIP STUDIO PAINT で開いて編集することができるが、割り振られているファイル名とページ番号が一致しているとは限らないので注意が必要。複数ページ作品を編集する場合は、ページ管理ファイルを開くようにすれば問題ない。



管理フォルダとその内容。各ページの CLIP STUDIO PAINT 形式ファイルと、管理ファイルが納められている。

ファイル名の整列

ページの順番を入れ替えるなどしてファイル名と実際のページ番号が違ってしまった場合には、[ページ管理] メニュー >[ページファイル名の整列] を実行することで、ファイル名を付け直すことができる。この状態であれば、各ページファイルを直接開くことも可能だ。ただし、[共同作業] の機能を使っている場合は、[ファイル名の整列] はできないので注意しよう。



複数ページのナビゲーション

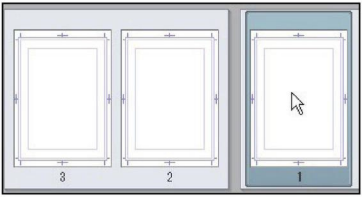
ページを開くには、ページ管理ウィンドウとメニューを使う二通りの方法がある。さらに新規にショートカットを設定してページ間を移動する方法についても紹介する。

ページを開く

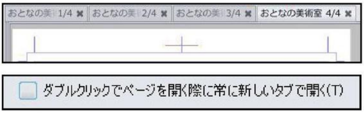
ページを開くには、[**ページ管理**] **ウィンドウでページのサムネイルをダブルクリックする**。

標準の設定では、ページごとに新しいウィンドウが作成される。通常はそのままで問題ないが、一つのウィンドウで作業したい場合には、[環境設定] の [ファイル] ＞ [ページ管理] ＞ [**ダブルクリックでページを開く際に常に新しいタブで開く**] の設定で無効にすることもできる。

[ページ管理] ウィンドウ自身を開くには [**ページ管理**] **メニュー** → [**ページ管理ウィンドウを開く**] を実行する。



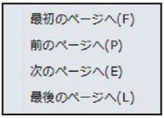
サムネイルをダブルクリックしてページを開く。



標準の設定では、各ページはそれぞれ別のタブで開くが、設定で変更することもできる。

ページ移動とショートカットの設定

[ページ管理] メニューからも、[**前のページへ**]・[**次のページへ**] などを実行することで、他のページを開くことができる。



[ページ管理] メニューのページ移動コマンド。とくに [前のページへ] と [次のページ] へは利用する機会が多い。

漫画の制作においては、編集中のページを基準に前後のページに移動する機会が多い。そこで、これらのコマンドにショートカットを割り当てておこう。[**ファイル**] **メニュー**→ [**ショートカット設定**] を実行して、ダイアログで次の設定を行う。

- **A.** **設定領域** : メインメニュー
- **B.** **ページ管理 ＞ 最初のページへ** : Shift+2
- **C.** **ページ管理 ＞ 前のページへ** : 2
- **D.** **ページ管理 ＞ 次のページへ** : 1
- **E.** **ページ管理 ＞ 最後のページへ** : Shift+1

キー設定は一例で、左手のみで扱うことができて他とバッティングしにくい配列として割り当てた。好みに合わせて変更してほしい。



ショートカット設定の一例。

ページの管理

前回までで作成した扉絵を作品の１ページとして読み込む。その過程でページの移動や追加・削除の方法についても紹介する。

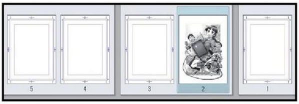
ページを読み込む

前回までで作成した扉絵を、作品の１ページとして読み込もう。**[ページ管理] → [ページの読み込み]** を実行して、扉絵を選んで読み込む。読み込んだページは、[ページ管理] ウィンドウで選択しているページの次に挿入される。

管理フォルダ内には、ページ数に対応してファイルが一つ増えている。これは元ファイルを移動したのではなく、コピーされたもの。



扉絵の CLIP STUDIO PAINT ファイル指定して読み込む。



先頭ページを選択していたので２ページめに挿入された。

ページの順序を入れ替える

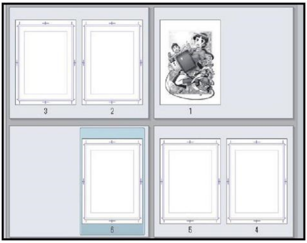
扉絵のページを先頭のページに設定しよう。**[ページ管理] ウィンドウでサムネイルをドラッグする**ことで、順序を入れ替えることができる。
ページの順序の入れ替えは、管理フォルダ内のファイルの名前には反映されないことに注意しよう。たとえば今回の例で言うと、page0001.clip は扉絵のファイルではない。



サムネイルをドラッグしてページの順序を入れ替える。

ページの追加と削除

作例の漫画は全６ページなので、それに合わせて１ページ追加しよう。ページを追加するには、**[ページ管理] メニュー→ [ページの追加]** を実行する。新しいページは、[ページ管理] ウインドウで選択しているページの次に挿入される。このページは、[新規] での作品作成時と同じ設定になっている。
ページを削除する場合には、同様に [ページ管理] メニューから **[ページの削除]** を実行する。



ページの一括保存

最後に [ページ管理] ウィンドウを選択して、[ファイル] メニュー → [保存] をしておこう。すべてのページを一括して保存することができる。



ネームの読み込み

準備が整った複数ページのキャンバスに、あらかじめ作成しておいたネームを一括で読み込んでいく。また、複数ページに対して一括で処理を行う方法も紹介する。

一括読み込み

それでは、準備した作品にあらかじめ作成しておいたネームを読み込んで行くことにしよう。複数の画像を読み込んで、作品の各ページに自動で配置するには、**[一括読み込み]** の機能を使う。順番通りにページを配置するには、各画像のファイル名を連番にしておくとよい。

① **[一括読み込み] を実行する**
[ファイル] メニュー→ [読み込み] → [一括読み込み] を実行する。

② **ダイアログで複数画像を選択して開く**
Shift キーを使ってクリック、またはドラッグすることで、複数画像を選択することができる。

③ **[一括読み込み] ダイアログで次の設定をする**

A. **指定のページ**：　有効

B. **ページ番号**：　2

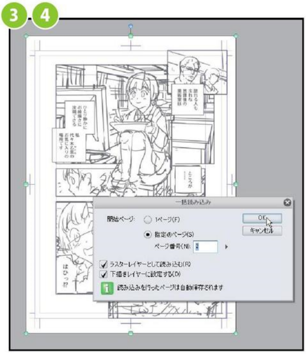
C. **ラスターレイヤーとして読み込む**：　有効
無効の場合には、通常の画像読み込みと同様に、[画像素材レイヤー] として読み込まれる。

D. **下描きレイヤーに設定する**：　有効
[下描きレイヤー] に設定しておくことで、書き出し時に除外したり、塗りつぶしの範囲から外すなどの機能を活用することができる。

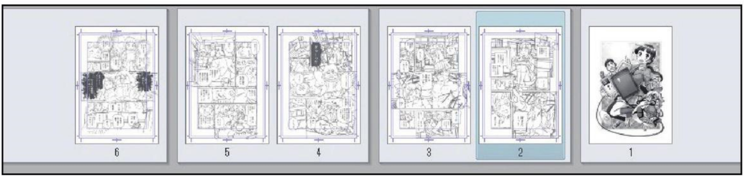
④ **プレビューのハンドルをドラッグしてサイズを調整する**
プレビューで調節したサイズで全ての画像が読み込まれる。今回はキャンバスに対応した大きさでネームが作成されているので、調節の必要はない。



ネームの画像を複数選択して読み込む。



プレビュー画像は [画像素材レイヤー] と同様の操作で移動・拡大縮小・回転などの調節をすることができる。



扉絵の次から全ページ分のネームを読み込んだ状態。

操作の自動化①　アクションの記録

手順の決まった操作を、毎回手作業で行うのは効率が悪い。オートアクションの機能を使うことで、一連の操作を自動的または半自動的に行うことができる。まずは操作を記録をする方法から紹介する。

オートアクションセットの追加

配置されたレイヤーの名前をすべて「ネーム」に変更して、さらに [レイヤーカラー] を適用したい。そのために **[オートアクション]** を作成する。[オートアクション] は頻繁に行われる一連の操作を記録・再生して、自動的に行う機能だ。まずは漫画制作に使うオートアクションをまとめておくための、**セット**を作成する。

① **[セットの新規作成] を実行**
[オートアクション] パレットの [セットの新規作成] ボタンを押す。

② **ダイアログでセット名を設定してＯＫ**
ここでは「漫画制作用」とつけておく。



漫画制作用のオートアクションセットを作成

オートアクションの記録

オートアクションに、自動で行いたい一連の操作を記録する。

① **オートアクションの追加**
新しく作成した [オートアクションセット] には、空の [オートアクション] が一つすでに作成されているので、今回はこれに記録していく。もし無い場合は、右下の [オートアクションの追加] ボタンを押して追加する。

② **記録開始**
パレットの [オートアクションの記録開始] ボタンを押す。

③ **自動化したい一連の作業を行う**
今回の場合は、下記の２つの操作を行う
1. 読み込んだ画像レイヤーの名前を「ネーム」に変更する
2. レイヤーカラーをオンにする
行った操作がオートアクションのリストに追加されていくことに注目。

④ **記録停止**
パレット右下の [オートアクションの記録開始] ボタンを押して解除する。

⑤ **オートアクション名を変更する**
オートアクション名 (この場合は「オートアクション 1」) を選択して、パレットメニューから「オートアクション名を変更] を選択。「ネームレイヤー設定」に変更する。



オートアクションに行った操作を記録できる

操作の自動化②　アクションの再生

オートアクションを再生して、記録した操作が自動で行われることを確認してみよう。必要に応じて途中で処理の設定を調整するための、ダイアログを開くようにすることもできる。

オートアクションの再生

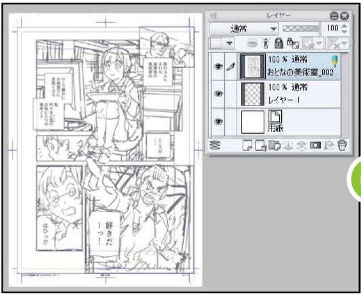
記録したアクションを、再生してみる。効果を確認するために、再び状態を [レイヤー名の変更] の前に戻してから、以下の作業を行う。

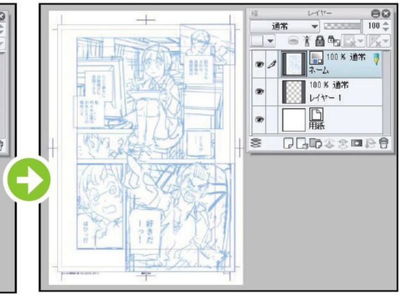
① **オートアクション名を選択**
ここでは「ネームレイヤー設定」をクリックして選択する。間違えて個々の操作を選択すると、それのみ実行することになるので注意。

② **オートアクションを再生する**
パレットの [オートアクションの再生] ボタンを押すか、またはオートアクション名をダブルクリックする。これで記録されていた一連の操作が自動適用される。



オートアクション名を選択して、再生ボタンを押す


「ネームレイヤー設定] オートアクション適用前


適用後。一連の操作を、ワンクリックで行うことができる

再生時の設定調整

再生時に特定の操作の設定を確認・変更したい場合には、オートアクションに登録されている操作の **[設定切り替え] チェック**を有効にする。
これで再生するとダイアログが表示され、その操作の設定を調整することができる。



[設定切り替え] チェックで、再生時に操作の設定を確認・変更できる

操作の自動化③　複数ページの一括処理

オートアクションで記録した操作は、複数のページに一括して適用することもできる。

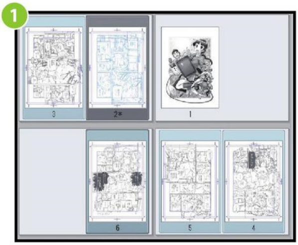
一括処理

オートアクションに記録した操作は、**[一括処理]** を使うことで、指定の複数のページに適用することができる。残りのページに、先程作成したアクションを適用してみよう。

① **[ページ管理] ウィンドウで 3 〜 6 ページを選択する**
Shift キー + クリックで複数選択できる。

② **[一括処理] を実行して次の設定をする**
[ページ管理] メニュー→ [一括処理] から実行する。
- **A.　実行**：　[オートアクション] > [漫画制作用」>「ネームレイヤー設定」
- **B.　処理対象**：　[選択したページ]
- **C.　実行後処理**：　[上書き保存して閉じる]

③ **[次の一括処理] のダイアログで、下記の設定をして OK**
- **A.　続行する**：　有効
- **B.　以降はこのダイアログを表示しない**：　有効



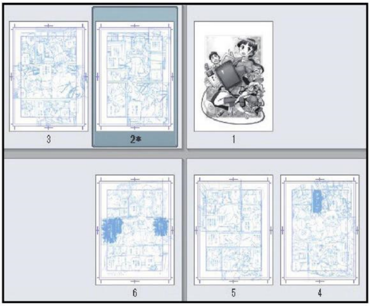
適用するページを SHIFT 選択する。



作成したアクションを指定して一括処理する。



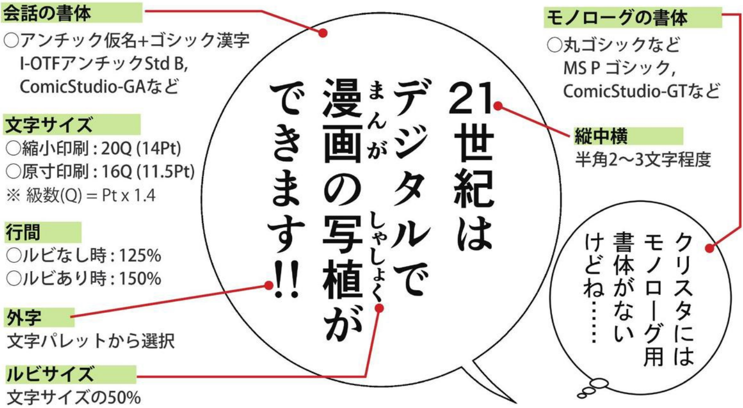
確認ダイアログは表示しないようにする。



選択したページにアクションが一括処理された。

漫画の写植

漫画の写植には書体や文字サイズなどに、独特の約束事がある。その基本について押さえておこう。



書体

□ **会話**

通常の会話文には、**アンチック**と呼ばれる太めの明朝体の仮名と、ゴシック体の漢字の合成書体が使われる。通称アンチゴチ。CLIP STUDIO PAINT には、標準で**「イワタアンチック体 B (I-OTF アンチック Std B)」**というアンチゴチ体が付属している。ちなみに、Comic Studio に付属していた ComicStudio-GA などのフォントは、規約により CLIP STUDIO PAINT では使用することはできない。

□ **モノローグ・ナレーション**

心の声やナレーションには、丸ゴシック・中ゴシックなどのゴシック系フォントが使われることが多い。CLIP STUDIO PAINT にはそのための書体が付属していないので、別途用意する必要がある。ここでは OS 標準の「**MS P ゴシック**」を使うが、同じく OS 標準の「**メイリオ**」や、フリーフォントの「**源真ゴシック P**」「**IPAex ゴシック**」なども使える。

サイズ

印刷時の文字サイズの単位は、日本では級数 (Q)、欧米ではポイント (Pt) が使われる。1Q は 0.25mm。1Pt は 0.35mm。同じ大きさの文字を表す級数は、ポイントの約 1.4 倍になる。

□ **本文**

縮小印刷の場合は 20 級 (≒ 14Pt)。
原寸印刷の場合は 16 級 (≒ 11.5Pt)。
文字サイズは掲載誌や作品、またはシーンごとで異なるが、ここでは青年誌の標準の会話を参考に上記を基本級数に考えておく。

□ **ルビ**

親文字の文字サイズの半分。

□ **行間**

ルビなし時は 125% (四分詰め)。
ルビあり時は 150% (行間半角)。

テキスト入力の前準備

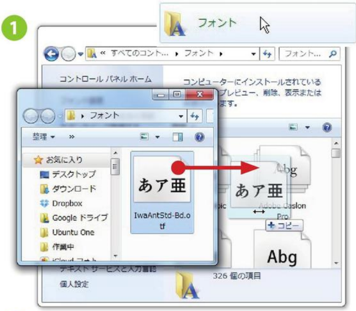
CLIP STUDIO PAINT で漫画のセリフを入力する前に、付属のフォントがインストールされているか確認しておこう。加えて、テキスト入力関係の環境設定もここで行っておく。

付属フォントのインストール

CLIP STUDIO PAINT には漫画の会話の写植用に、アンチゴチ体の「**イワタアンチック体 B**」が付属しているが、使うためにはソフトとは別にインストールしておく必要がある。

① **「iwaantstd-bd.otf」を OS の [フォント] フォルダに入れる**
[フォント] フォルダは [コントロールパネル]>[フォント] で開く。フォントはパッケージ版であればディスクに収録されている。ダウンロード版の場合はダウンロードして解凍する。

② **[テキスト] ツールのツールプロパティで確認する**
[フォント] 一覧に [I-OTF アンチック Std B] が表示されていればO K。



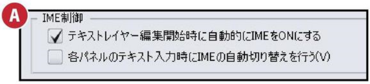


テキスト周りの環境設定

[ファイル] > [環境設定] にはテキスト関係の項目がいくつかあるので、あらかじめ設定しておこう。

A. **テキストレイヤーの編集開始時に ...** : 有効
[インターフェース] > [IME 制御] にある。入力開始と同時に日本語入力に切り替わる。

B. **テキストの単位** : [Q]
[定規・コマ・単位]>[単位] にある。国内標準の単位に合わせる。





写植文字の設定

写植文字の設定を、入力するごとに行うのは無駄がおおい。あらかじめ文の種類ごとにサブツールを作成しておくとよい。

会話文の設定

標準の **[テキスト] ツール**を複製して設定を変更し、会話文写植用のサブツールを作成する。このサブツールを使うことで、いつも同じ設定のテキストを打ち込むことができる。

① **[テキスト] ツールで [サブツールの複製] を実行する**

② **「会話」と名前を付けてＯＫ**

③ **[サブツール詳細] パレットを表示する**
[ウィンドウ] メニュー → [サブツール詳細] か、[ツールプロパティ右下の [サブツール詳細表示] ボタンを押す。

④ **[フォント] タブで次の設定を変更・確認する**
- **A.** **フォント**： [I-OTF アンチック Std B]
- **B.** **サイズ**： 16.0

⑤ **[行間・揃え] タブで次の設定を変更・確認する**
- **A.** **行間**： 125.0
- **B.** **行間指定方法**： パーセント指定

⑥ **[テキスト] タブで次の設定を変更・確認する**
- **A.** **自動縦中横**： 2 文字

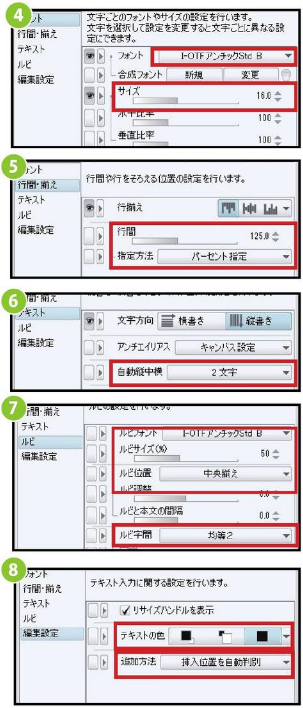
⑦ **[ルビ] タブで次の設定を変更・確認する**
- **A.** **ルビフォント**： [I-OTF アンチック Std B]
- **B.** **ルビサイズ**： 50 (%)
- **C.** **ルビ位置**： [中央揃え]
- **D.** **ルビ字間**： [均等 2] 等

⑧ **[編集設定] タブで次の設定を変更・確認する**
- **A.** **テキストの色**： 黒
- **B.** **追加方法**： [挿入位置を自動判別] または [常にレイヤーを作成]
[挿入位置を自動判別] では、近くにあるテキストは自動的に 1 つのレイヤーにまとめてくれる。しかし意図しないレイヤーの並び順になることがあるので、[常にレイヤーを作成] がお勧め。

⑨ **[全設定を初期設定に登録] ボタンを押す**
現設定が「会話」サブツールの初期設定に登録される。



[テキスト] を複製して [会話] サブツールを作る。



[テキスト] ツールの詳細設定

モノローグ文の設定

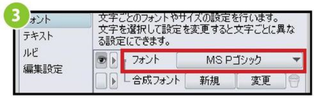
モノローグ文写植用のサブツールは、フォントとルビフォントの設定以外は前項で作成した [会話] サブツールと同じ。[会話] を複製して、必要な部分だけ変更する。

① **[会話] サブツールで [サブツールの複製] を実行する**
② **「モノローグ」と名前をつけてＯＫ**
③ **[フォント] タブで次の設定を変更する**
　A. フォント：[MS P ゴシック]
④ **[ルビ] タブで次の設定を変更する**
　A. ルビフォント：[MS P ゴシック]
⑤ **[全設定を初期設定に登録] ボタンを押す**





[会話] を複製して [モノローグ] サブツールを作る。





フォントを OS 標準の「MS P ゴシック」に変更する。

設定の見本





21世紀は
デジタルで
漫画（まんが）の写植（しゃしょく）が
できます!!

16Q

21世紀は
デジタルで
漫画（まんが）の写植（しゃしょく）が
できます!!

16Q

21世紀は
デジタルで
漫画（まんが）の写植（しゃしょく）が
できます!!

32Q

21世紀は
デジタルで
漫画（まんが）の写植（しゃしょく）が
できます!!

32Q

テキストの入力と編集

テキストの入力は通常のテキスト編集の感覚で行うことができる。拡大・縮小をドラッグで直感的に行うこともできる。

入力と移動

前項で作成した写植用のサブツールを使って、セリフのテキストを入力していこう。

① **写植用のサブツールを選択する**

② **キャンバスをクリックして文字を入力する**

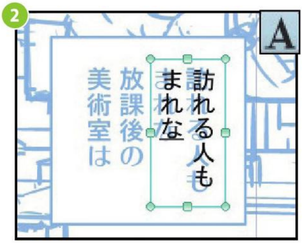
③ **枠の外をクリックして入力完了する**
SHIFT + ENTER を押しても完了できる。入力が終わると、新しい [テキストレイヤー] が追加される。常にレイヤーリストの最上位に作成されるのが現在の仕様。

④ **枠内をドラッグして位置を微調整する**
[テキスト] ツールまたは [操作] ツール >[オブジェクト] で枠内をドラッグすることで移動できる。
もし [オブジェクト] ツールで間違って下のラスターレイヤーを移動してしまう場合は、[ツールプロパティ] の [選択可能なオブジェクト] の設定で、[ラスターレイヤー] を外しておこう。

⑤ **テキストをクリックして編集・再入力する**
一度入力が完了したテキストも、[テキスト] ツールで枠内をクリックすることで、再度編集・入力をすることができる。



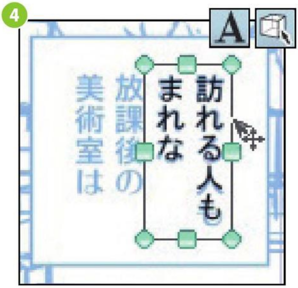
セリフの写植用に作成したサブツールを使う。



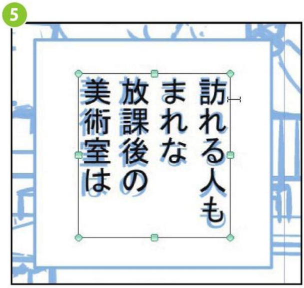
キャンバスをクリックでテキスト入力開始。



枠外をクリックして入力終了。テキストを反映した名前の [テキストレイヤー] が新しく作成された。



枠内をドラッグすることで移動できる。



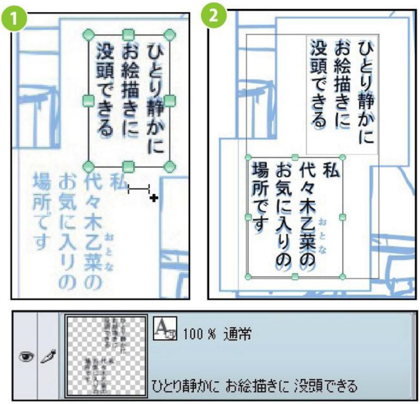
再度入力・編集するには、枠内をクリックする。

追加入力

新規にレイヤーを作成せずに、既存の [テキストレイヤー] にテキストを追加することもできる。合体フキダシにしたい時などに活用する。

① **既存のテキストの近くにカーソルを持ってくる**
[テキスト] ツールのカーソルが「+」マーク付きに変わる。

② **クリックしてテキストを入力をする**
「+」状態のカーソルで入力を始めることで、既存のテキストのレイヤーに新しく入力したテキストが追加される。二つのテキストを囲む枠が表示されているのに注目。



すでにあるテキストの側にカーソルを近づけると + マークが表示される。そのまま入力を開始すると、同じレイヤーにテキストが追加される。

拡大・縮小

文字は入力した後でも任意のサイズに拡大縮小できる。ツールプロパティとハンドルの二つの方法がある。

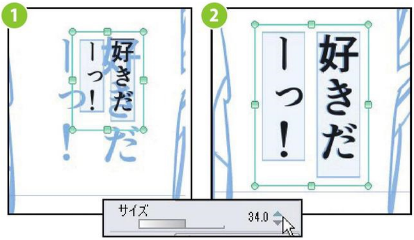
□ **ツールプロパティ**

① **サイズを変えたいテキストを選択する**
[テキスト] ツールで編集状態にして選択する。

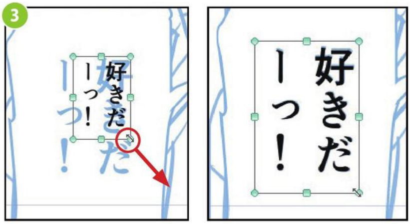
② **ツールプロパティでサイズを変更する**
[テキスト] ツールの [ツールプロパティ] で、[サイズ] の値を変更する。この方法では数値で正確にサイズを指定することができる。

□ **ハンドル**

③ **サイズを変えたいテキストのハンドルをドラッグする**
[テキスト] ツールか [オブジェクト] ツールを使う。この方法では直感的にサイズを変更できる。



[ツールプロパティ] ではスライダーと数値指定で文字サイズを変更できる。



枠のハンドルをドラッグすることで、文字サイズを変更できる。

ルビ

ルビは特定の文字につけるフリガナのこと。親文字を選択してから、あらかじめ設定してある書式でルビを入力する。ただし行間については、その都度自分で調節する必要がある。

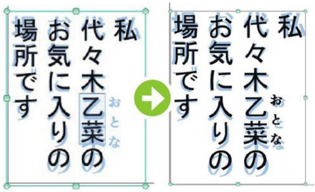
ルビの入力

ルビの入力は、親文字となるテキストを選択することで、[ツールプロパティ]パレットから行うことができる。

① **親文字となるテキストを選択する**
[テキスト]ツールによる編集状態で、テキストのルビを付けたい箇所を選択しておく。

② **[ルビ設定]ボタンを押す**
親文字のテキストを選択することで、[ツールプロパティ]にルビを設定するための項目が表示される。表示されない場合は[サブツール詳細]パレットの[ルビ]タブで、[ルビ設定]の左の目のアイコンをオンにして、この設定項目を[ツールプロパティ]に登録しておく。

③ **ダイアログで[ルビ文字列]を入力する**





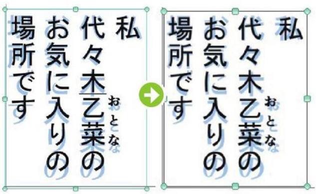
親文字を選択してツールプロパティでルビを設定する

行間の設定

ルビを設定すると前の行との行間がせまくなるが、CLIP STUDIO PAINT はこれを自動的に調節してくれない。手動で行間を再設定する必要がある。

① **ルビの親文字のある行の手前の行にカーソルを置く**

② **行間を 150% に設定する**
ルビのある行と手前の行との行間は、行間半角の 150% 程度が適当。[ツールプロテパティ]の[行間]で設定する。項目が表示されていない場合には、[サブツール詳細]パレットで表示するように設定する。





ルビあり行の行間には 150% を設定する

外字

CLIP STUDIO PAINT 標準付属のフォントには漫画に使用する様々な外字が収録されており、文字一覧から入力することができる。

外字の入力

「!?」や「♥」などの特殊な文字は、一般のフォントには収められていない。しかし CLIP STUDIO PAINT 付属の「**イワタアンチック体 B**」には、これらの漫画の写植で多用される文字が、**外字**として収録されている。これらの外字は、【テキスト編集中】ツールプロパティの [文字一覧] から入力することができる。

① **外字を挿入したい部分にカーソルを置く**

② **[文字一覧] メニューを開く**
[ツールプロパティ]パレットにある[文字一覧]プルダウンメニューをクリックする。

③ **表示領域が [CLIP STUDIO PAINT 外字]、フォントが [I-OTF アンチック Std B] であることを確認する。**

④ **入力したい文字をクリックして入力する。**

⑤ **外字が入力される**







写植が終わった状態


訪れる人もまれな放課後の美術室は
ひとり静かにお絵描きに没頭できる
私代々木乙菜(おとな)のお気に入りの場所です
ところが……
好きだーっ！
はひっ⁉
おとなの美術室1話 おとなのはじまり！
瀬尾浩史
2ページ

第 6 回

漫画②
コマ枠とフキダシ

漫画のコマと枠線

漫画のコマの表現には、特徴的な部分と約束事がある。それらの基本についてまずは押さえておこう。

仕上がり枠

製本時の仕上がり範囲。

基本枠

通常のコマが収まる範囲。

コマ

漫画のカットの単位。
1ページ5コマ前後が基本。

枠線

コマの境界線。
縮小: 0.8mm・原寸: 0.6mm前後

コマ間隔

コマとコマの間の間隔。左右の幅より上下の幅が広いのが基本。
縮小: 左右4mm・上下7mm前後
原寸: 左右3mm・上下5mm前後



浮きコマ

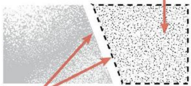
他のコマに重なっているコマ。
コマ間隔がないことが多い。

ぶち抜き・浮きフキダシ

コマからはみ出している絵や擬音、フキダシなど。

変形コマ

四角ではないコマ。



無枠線・飾り枠線

枠線がない、または装飾がされている枠線。

裁ち切り

基本枠の外側、仕上がり枠まで描かれているコマ。

コマ枠フォルダーとは

CLIP STUDIO PAINT には、コマと枠線を効率的に作成するための機能として、コマ枠フォルダーがある。使用する前に、その特徴を把握しておこう。

コマ枠フォルダの特徴

CLIP STUDIO PAINT では漫画のコマと枠線を **[コマ枠フォルダー]** を使って表現する。[コマ枠フォルダー] は、**ベクター形式の [レイヤーマスク] がついた特別な [レイヤーフォルダー]** で、次のような特徴がある。

① **コマの外側をマスク**

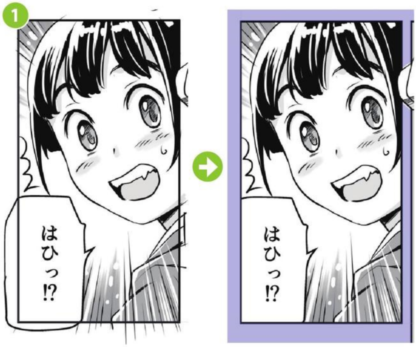
[コマフォルダー] の中に入れた線画やトーンのレイヤーは全て、コマの外側にはみ出す部分が [レイヤーマスク] の効果で隠される。これによって、コマ間の部分を消す手間が省ける。

② **コマの形や枠線を自由に編集**

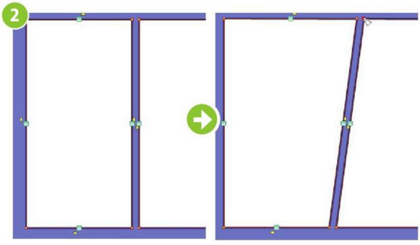
[コマフォルダ] の [レイヤーマスク] はベクター形式になっているため、コマを分割したり変形させたりなど、様々な方法で編集できる。

また任意の線形状で枠線を描画することもできる。

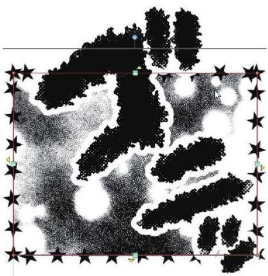
ただし通常のラスター形式の [レイヤーマスク] と違って、描画系ツールでの編集はできない。結果として、そのままでは絵のはみ出しを表現することができないなど不便な面もあり、使いこなすにはコツが必要となる。



マスクの適用前と適用後。コマの外へのはみ出しを気にせずに作業できる。



ベクターの特徴を活かして、コマの形状を自由に編集できる。


通常の枠線にとどまらない様々な飾り枠線を描くことができる。

コマ枠の作成

コマ枠フォルダーを作成するにはメニューとツールを使う二通りの方法があり、前者は基本枠に沿ったコマ割りを作る時、後者は独立した浮き駒を作る時に適している。それぞれの方法について見てみよう。

基本枠の設定

[コマ枠フォルダー] はキャンバスの基本枠の設定に従って作成される。作品の新規作成時にすでに設定してあるはずだが、もしない場合には **[表示] メニュー→ [トンボ・基本枠の設定]** で設定しておこう。このコマンドを使うことで、後からでもキャンバスにトンボや基本枠を追加することができる。

すでに基本枠が表示されている状態であれば、改めて設定する必要はない。



[トンボ・基本枠の設定] で、キャンバスに漫画原稿用の設定を追加または編集することができる。

コマ枠フォルダーの作成

[コマ枠フォルダー] を作成するには、**[レイヤー] メニュー→ [新規レイヤー] → [コマ枠フォルダー]** を実行する。ダイアログで次の設定をしてＯＫ。これで基本枠サイズのコマ枠フォルダが作成される。

A. 名前：「コマ」など

B. 枠線を描画：　有効
この設定を有効にすることで、コマの周囲に自動で枠線が描画される。

C. 線の太さ：　0.60mm 程度。
任意だが、作例では原寸印刷での標準的な太さである 0.60mm にしている。

D. アンチエイリアス：　なし



[線の太さ] と [枠線を描画] を確認して実行。



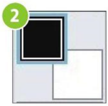
基本枠のサイズで [コマ枠フォルダー] が作成された。

浮きコマの作成

他のコマの上に重なる独立したコマを作成するには、**[コマ枠] ツール**を使用する。[長方形コマ] ツールの標準の設定では、[コマ枠フォルダー] を新規に作成する。



[長方形コマ] ツールとその設定。



描画色は黒に設定。これが枠線の色になる

① **[コマ枠] ツール > [長方形コマ] を選択する**

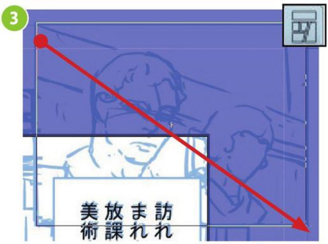
- **A. 枠線を描画**： 有効
- **B. 追加方法** : [フォルダを新規作成]
  [サブツール詳細] パレットから設定。これを [選択中のフォルダに追加] に設定すると、既存のコマフォルダに追加することもできる。
- **C. コマの内側を塗りつぶす**： 有効
  これを有効にするとフォルダ中に白い [べた塗りレイヤーを作成して]、下のレイヤーを覆い隠す形で [コマ枠フォルダー] が作成される。
- **D. 図形**： 長方形
  丸や多角形など様々なコマを作成できるが、ここでは標準的な長方形を選択。
- **E. 縦横指定**： 無効
- **F. ブラシサイズ**： 0.60mm
  枠線の太さの設定。[レイヤー] メニューから作成したコマ枠と同じ値にする。

② **描画色に黒を設定する**

描画色が枠線の色になる。

③ **作成するコマの対角線をドラッグする**

作成された [コマ枠フォルダー] の中には、白い背景用の [べた塗りレイヤー] と描画用の空の [ラスターレイヤー] があらかじめ作成されている。



コマの対角線をドラッグする。



作成された [コマ枠フォルダー]。

コマ枠の分割

基本枠の大きさにコマ枠フォルダーを作成したら、ネームを参考にそれを分割していく。レイヤーマスクのみを分割する方法とコマ枠フォルダー自体を分割する方法の二通りがあるが、今回は前者を使用する。

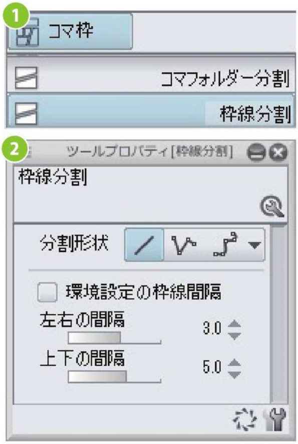
枠線分割

コマ枠を分割するには、**[枠線分割] ツール**を使う。この方法では **[コマ枠フォルダー] は一つのまま**で、レイヤーマスク上でコマを分割する。

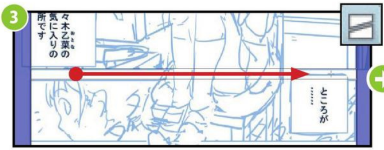
① **[コマ枠] ツール > [枠線分割] を選択する**

② **[枠線分割] のツールプロパティで下記の設定をする**

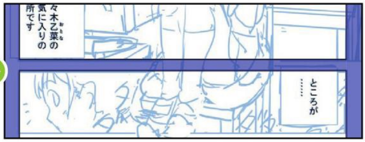
- **A.** **分割形状**：直線
  他にも折れ線や連続する曲線でコマを分割することもできるが、ここでは標準の直線をそのまま使う。
- **B.** **環境設定の枠線間隔**：無効
  次項の [コマフォルダ分割] と枠線間隔の設定を共有したい場合には有効にする。
- **C.** **左右の間隔**：3.0mm 前後
- **D.** **上下の間隔**：5.0mm 前後
  枠線の間隔は任意だが、左右よりも上下の間隔を広く取るのが読みやすいコマ割りにするコツ。



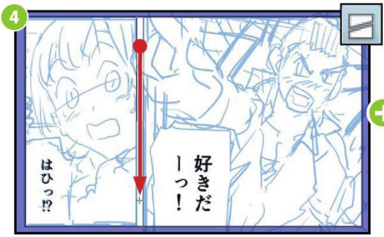
[コマ枠]>[枠線分割] サブツールとその設定。



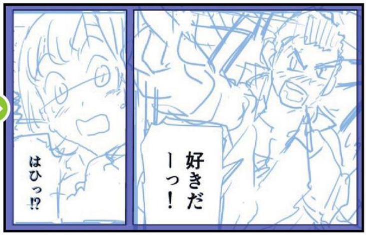
SHIFT を押しながら横にドラッグすることで……



水平に分割できる。



SHIFT を押しながら縦にドラッグすることで……



垂直に分割できる。

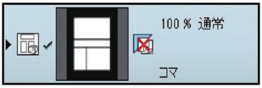
③　**横方向にドラッグして分割する**

ドラッグする方向に従って、任意の角度でコマを分割される。この時に **SHIFT** を押しながらドラッグすると、分割の角度が 45 度刻みに制限される。この機能を使うことで、水平に分割することができる。

④　**縦方向にドラッグして分割する**

上記と同様。同じく **SHIFT** を押しながらドラッグすることで、垂直に分割する。

分割の位置は後から自由に編集できるので、この段階では厳密にネームと一致していなくても問題ない。



[枠線分割] では、同じ [コマ枠フォルダー] 上でコマが分割される。



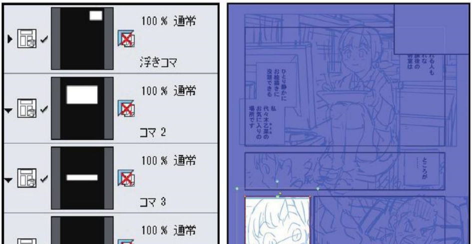
コマフォルダー分割

コマ枠の分割には、**[コマフォルダー分割] ツール**を使う方法もある。ツールの設定や作業の手順は、基本的に [枠線分割] を使った場合と変わらない。ただしこの方法では、**[コマ枠フォルダー] がコマごとに作成**される。

この機能を使ってコマ単位で線画やトーンなどのレイヤーを管理することで、**一コマに集中して作業できる**利点がある。その一方で全体としては**レイヤー数が膨大に増える**他、コマからの絵のはみ出しを管理しにくい欠点もある。そのため、今回の作例では [コマフォルダー分割] は使用しない。



[コマフォルダー分割] とその設定



[コマフォルダー分割] ではコマごとに [コマ枠フォルダ] が作成される。

コマの編集①　辺の移動

コマ枠フォルダーのレイヤーマスクはベクター形式になっており、コマ間の関係を維持したままで簡単に大きさや形を編集することができる。

分割位置の調整

コマ枠の分割位置を調節しよう。[コマ枠フォルダー] の編集には、[オブジェクト] ツールを使用する。

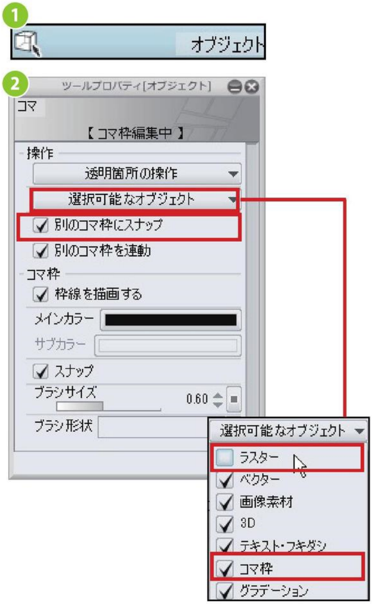
① **[オブジェクト] ツールを選択する**

② **[コマ枠フォルダー] を選択して設定する**

- **A. 選択可能なオブジェクト**：　[ラスター] を無効
  [オブジェクト] ツールはクリックした位置のレイヤーを選択する機能がある。間違えて「ネーム」のラスターレイヤーを選択しないように無効にしておく。ついでに [コマ枠] が有効になっていることも確認しておこう。
- **B. 別のコマ枠を連動**：　有効
  コマ間隔など、他のコマとの関係を維持したまま辺を移動することができる。

③ **コマ枠のハンドルをドラッグして位置を調整する**

コマ枠の四辺にある、緑の四角いハンドルをドラッグする。[別のコマ枠を連動]の効果で、他のコマ枠も連動して動くことを確認。



[コマ枠編集中] の [オブジェクト] ツール設定

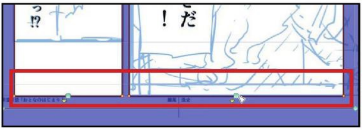


[別のコマ枠を連動] の設定が有効な状態で、ハンドルをドラッグすることで、コマ間隔などの関係を維持したまま辺を移動できる。

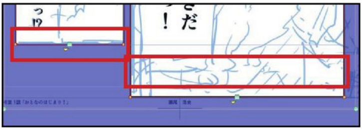
裁ち切り

コマ枠を裁ち切りにしたり、基本枠からはみ出させる場合は、他のコマ枠とは独立して動かす必要がある。その際は **[別のコマ枠を連動]** を **無効** にしておこう。





[別のコマ枠を連動] が有効だと、他のコマも一緒に動いてしまう。

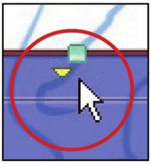


無効にすることで、独立して裁ち切りにすることができる。

自動裁ち切り

[自動裁ち切り] の機能を使うことで、ワンクリックでコマ枠を裁ち切りにすることもできる。**コマ枠ハンドルの横にある黄色い三角のボタンをクリック** すると、キャンバスの端までコマが自動的に拡張される。ただし、裁ち切り枠に合わせたい場合には、手動で調節する必要がある。

ハンドルの横にある小さな黄色の三角が、自動裁ち切りボタン。





[自動裁ち切り] ボタンを押すことで……



自動的にコマがキャンバスの端まで拡張される。

コマの編集②　変形と重ね順

コマの各辺は上下左右に移動するだけでなく、自由な形状に変形させせることもできる。またコマ同士の重なり順を変更する方法についても紹介する。

コマの自由変形

コマは長方形に限らず、自由な形状に変えることができる。その際にも別のコマとの関係を維持しながら変形できることに注目しよう。

① [コマ枠フォルダー] を以下の設定にする

A. **別のコマ枠にスナップ**：　有効

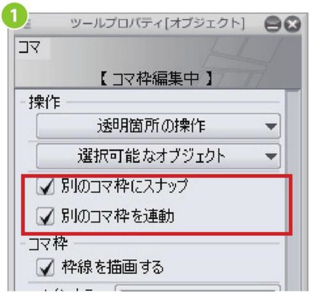
制御点を他のコマを参照して平行に移動することができる。これが有効になっていないと、コマの四隅が他のコマと不揃いになりやすい。

B. **別のコマ枠を連動**：　有効

コマ間隔などの他のコマとの関係を維持したまま変形できる。逆に連動させたくない場合は無効にする。

② コマの [制御点] をドラッグする

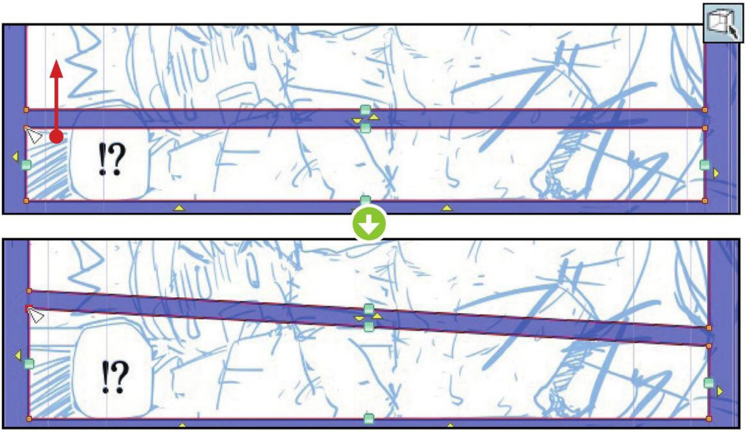
各コマの四隅にある黄色い四角が制御点。これを [オブジェクト] ツールでドラッグすることで、コマを変形できる。

1


[別のコマ枠を連動] の設定は、自由変形時にも有効。

2

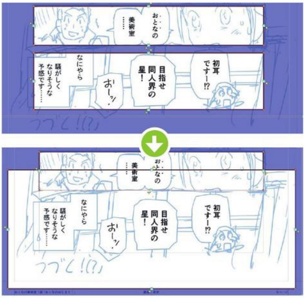

コマの四隅にある黄色い四角が [制御点]。



[制御点] をドラッグしてコマを変形する。隣接するコマの [制御点] も同時に動いていることに注目。

重ね順の変更

[コマ枠フォルダー] の [レイヤーマスク] 上で、コマ同士が重なるように配置した時に、意図しない形でコマが覆い隠されることがある。これはコマの重ね順が違っているためだ。CLIP STUDIO PAINT には [レイヤーマスク] 上のコマの重ね順を変更する機能はないが、**重ねたいコマを [切り取り] → [貼り付け] する**ことで解決できる。

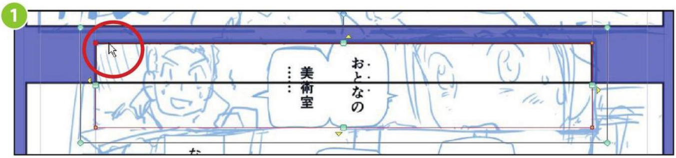


コマが意図しない順番で重なってしまっている。

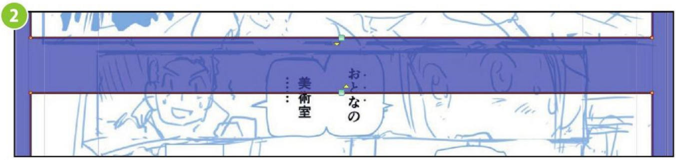
① **上に配置したいコマを選択する**
[オブジェクト] ツールで重ね順を一番上にしたいコマのみを選択する。**コマの枠をクリックする**のがポイント。

② **コマを切り取る**
[編集] メニュー → [切り取り] (Ctrl +X) を実行する。

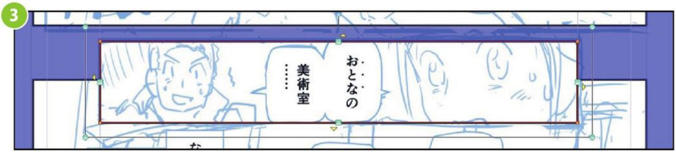
③ **コマを貼り付ける**
[編集] メニュー → [貼り付け] (Ctrl +V) を実行する。



重ね順を上にしたいコマを選択する。枠の付近をクリックするのがポイント。



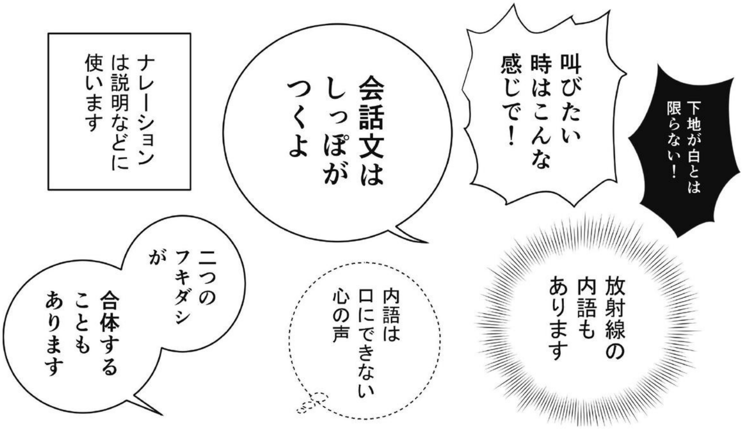
[切り取り] する。



[貼り付け] する。これで重ね順を変更できた

漫画のフキダシ

漫画ではキャラクターのセリフを取り囲む線をフキダシという。フキダシには様々な形状があり、それぞれに伝えるニュアンスが異なる。



フキダシの種類

漫画のフキダシは千差万別だが、ここでは代表的なものをいくつか紹介する。

□ **通常の会話文**

キャラクターが肉声で話すセリフのフキダシ。円や楕円に近い形状で描かれる。しっぽと呼ばれる、話者に向かって伸びる記号がつく。線は黒、下地は白で塗りつぶされるのが基本。

□ **ナレーション**

状況説明やキャラクターの内心の説明に使われるフキダシ。四角い形状が使われることが多く、話者に向かうしっぽがつかない。

□ **叫び声**

キャラクターの悲鳴や叫び声を表すフキダシ。トゲトゲのついた折れ線状の形で描かれる。

□ **内語 (通常)**

キャラクターが口には出さない心の声。点線状の線や、あぶく状のしっぽで表されることが多い。

□ **内語 (放射線)**

同じくキャラクターの心の声。フキダシの円周がトゲトゲのある放射線状に描かれる。通常の内語のフキダシよりも、強い思いを表す時などに使われる。

□ **合体フキダシ**

複数のフキダシが合体したもの。一つのフキダシに納めるには長いセリフを、句読点で切り分けたりする時などに使われる。

□ **反転フキダシ**

下地を白ではなく黒で塗りつぶしたフキダシ。特に印象づけたい重要なセリフなどに使われる。

フキダシレイヤーとは

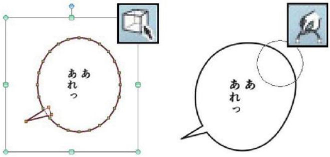
CLIP STUDIO PAINT にはフキダシを表現するための機能として、フキダシレイヤーがある。その基本的な特徴を押さえておこう。

フキダシレイヤーの特徴

[フキダシレイヤー] は、線と塗りの属性を持った特殊なベクター形式のレイヤーだ。テキストと連携して機能する点に、大きな特徴がある。動作が他のレイヤーとくらべて特殊なので最初は戸惑うかもしれないが、慣れればセリフのテキストを囲うだけで素早くフキダシを作成できるので、とても便利だ。以下の特徴を理解して、ぜひ使いこなしてほしい。

① 自由な拡大縮小・変形

ベクター形式の特徴として、劣化させることなく自由に形状を編集することができる。[オブジェクト] ツールはもちろん、[線つまみ] や [線幅修正] などの [線修正] ツールも適用可能だ。



[オブジェクト] ツールや [線つまみ] ツールで変形できる。

② 線と塗りの自動描画

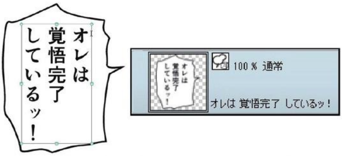
通常の [ベクターレイヤー] と違い、「線」と閉じられた領域の「塗り」の両方を自動的に描画することができる。閉じた図形を描くだけでフキダシを表現できる便利な機能。



フキダシの線と塗りを自由に設定できる。

③ テキストとの結合

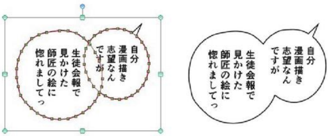
既存の [テキストレイヤー] 上でフキダシを作成することで、そのテキストと結合した [フキダシレイヤー] を作成できる。これによって、両方が編集可能な状態を維持したまま、単体のレイヤーとして扱うことができる。



編集可能なテキストとフキダシが同じレイヤーに共存している。

④ フキダシ同士の合体

同一レイヤー上のフキダシはつながった状態で表示される。これで複数のセリフが連続する合体フキダシやフキダシのしっぽを表現できる。



フキダシを重ねることで合体フキダシを表現できる。

通常会話のフキダシ

楕円フキダシツールを使うと、テキストと一体化したフキダシの本体部分を簡単に作成できる。フキダシはベクター形式であるため、拡大縮小などの編集も自由自在だ。

楕円フキダシの作成

シンプルな楕円状のフキダシを作成するには、[楕円フキダシ] ツールを使う。

① **[テキスト] ツール >[楕円フキダシ] を選択する。**

② **ツールプロパティで下記の設定をする**

- **A. 線の色**： 黒
- **B. 塗りの色**： 白
  標準ではフキダシの線と塗りの色はそれぞれ、[メイン描画色] と [サブ描画色] に割り当てられているが、漫画制作でカラーのフキダシを作る機会は少ない。間違いのないように、それぞれユーザーカラーで黒と白を割り当てておく。
- **C. 追加方法**： 選択中のレイヤーに追加
- **D. 図形**： 楕円
- **E. ブラシサイズ**： 0.5 mm
  フキダシの線の太さ。任意で良いが、ここでは標準の 0.5mm に設定しておく。

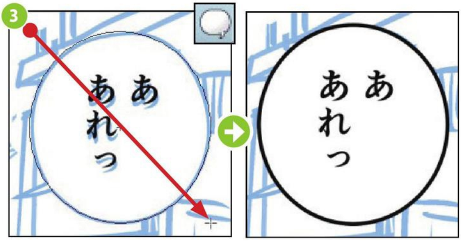
③ **キャンバス上のテキストを斜めにドラッグする**
あらかじめ [テキストレイヤー] を選択しておく必要はない。自動的に楕円が囲んだ位置にある [テキストレイヤー] が選択されて、テキストとベクター形式のフキダシが一体化した [フキダシレイヤー] が作成される。
テキストのない場所をドラッグした場合は、フキダシのみの [フキダシレイヤー] が作成される。



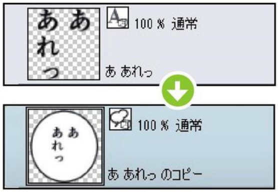
フキダシ関係のツールは [テキスト] ツールと同じグループ内にある。



[楕円フキダシ] の設定



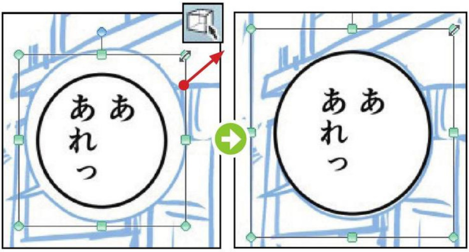
テキスト上を斜めにドラッグすることで、[フキダシレイヤー] が作成される。



既存の [テキストレイヤー] が [フキダシレイヤー] に変換された。雲型のアイコンに注目。

フキダシの拡大縮小

フキダシは他のベクター形式の画像と同じく、**[オブジェクト] ツールで拡大縮小・回転などの変形を行う**ことができる。フキダシの周囲に表示される緑色のハンドルをドラッグして、サイズを調節しよう。[オブジェクト] ツールのショートカットである **Ctrl** キーを利用すると、ツールを持ち替えずにその場でサイズの変更ができる。また [操作] の設定を **[自由変形]** にすることで、より自由度の高い変形をおこなうこともできる。



緑色のハンドルをドラッグすることで、上下左右任意の大きさに変更する。

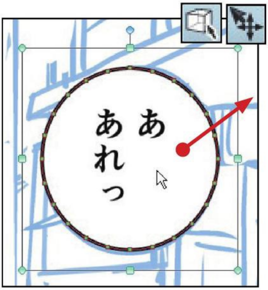


[自由変形] の設定では、より自由に変形できる。

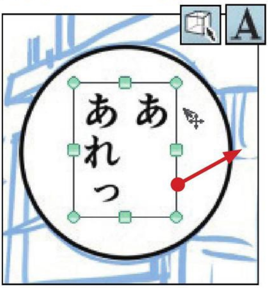
フキダシとテキストの移動

フキダシは [オブジェクト] または [レイヤー移動] ツールでドラッグすることでキャンバス上を移動できる。**この場合はテキストも連動して移動する**ので注意が必要。

[フキダシレイヤー] 上のテキストのみを移動したい場合には、[オブジェクト] ツールでテキストを選択する必要がある。ただしフキダシを選択している状態では、同じ [フキダシレイヤー] 上で重なっているテキストを選択するのは難しい。**一度別のレイヤーを選択してから再度テキスト部分をクリックする**か、[テキスト] ツールを使って移動しよう。



[オブジェクト] または [レイヤー移動] ツールでフキダシ部分をドラッグすると、フキダシとテキストの両方が移動する。



[オブジェクト] または [テキスト] ツールでテキスト部分をドラッグすると、テキストを単体で移動することができる。ただし、[オブジェクト] ツールでは、フキダシが選択されている状態からテキストを選択するのは難しい。

フキダシのしっぽ

フキダシのしっぽを描くために、専用のツールが用意されている。また、フキダシペンを使うことでも同様のことができる。その両方の機能を紹介しよう。

直線のしっぽ

フキダシにしっぽを付けるには、**[フキダシしっぽ] ツール**を使う。まずはシンプルな直線のしっぽから作成する。

① **[フキダシしっぽ] ツールを選択する**
② **ツールプロパティで下記の設定をする**
　A.　曲げ方：　直線
　B.　しっぽの幅：　2mm
　しっぽがフキダシに付いている部分の幅で、一番太い部分になる。ここから先、話者に向かって先細りになる。
③ **しっぽをつけたいフキダシのレイヤーを選択する**
SHIFT + CTRL を押しながらキャンバス上をクリックすることで、その部分のレイヤーを選択できる機能を使うとよい。
④ **フキダシから話者に向けてドラッグする**
ドラッグに応じてフキダシ三角形のしっぽが作成される。

しっぽはフキダシの本体と同じレイヤー上に作成され、本体と融合しているように見えるが、独立したベクター形式の画像として編集することができる。

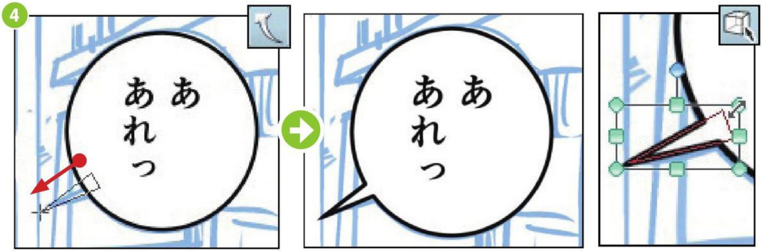




[フキダシしっぽ] ツールとその設定



[フキダシレイヤー] を選択する



フキダシからドラッグして、フキダシのしっぽを作成する。しっぽは本体とは独立したオブジェクトとして編集することができる。

曲線のしっぽ

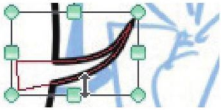
[フキダシしっぽ] の設定を変更することで、曲線のしっぽを作成できる。

① **[フキダシしっぽ] ツールの設定を変更する**
 A. 曲げ方： スプライン
 [スプライン] は曲線を描くための手法の一つ。
② **次の手順で描画する**
 1. 開始位置でクリック
 2. 曲げる位置でクリック (複数回可)
 3. 終了位置でダブルクリック

作成された曲線のしっぽは、直線のしっぽの時と同じように編集できる。



曲げ方を [スプライン] に変更する


直線のしっぽと同じように編集できる。



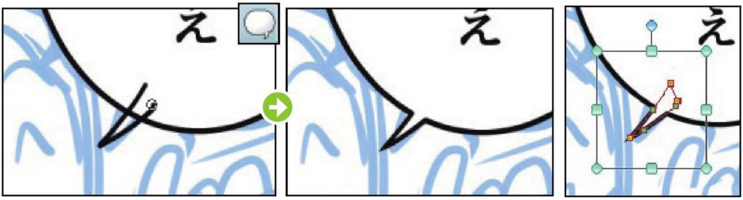
開始位置でクリックして　曲がる位置でまたクリックして　最後にダブルクリックで作成完了

フリーハンドのしっぽ

この後解説する、[フキダシペン] を使うことでも、しっぽを作成することができる。この場合はフリーハンドで自由なしっぽを描ける。



[フキダシペン] は自由な描線でフキダシを作れるツール



[フキダシペン] では、ペンで描く感覚でしっぽを付け加えることができる。　出来上がりは他の方法と同じ。

様々なフキダシ

楕円フキダシとフキダシペンの設定を変更することで、様々な形状のフキダシを描いてみる。またフキダシ素材を活用して、より楽にフキダシを作成する方法も簡単に紹介する。

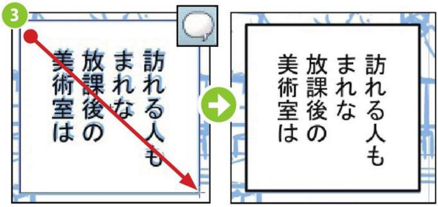
ナレーション (長方形フキダシ)

ナレーションなどに使う四角いフキダシは、[楕円フキダシ] の設定を変更することで作成できる。

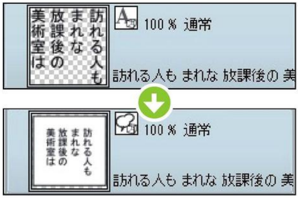
① [楕円フキダシ] ツールを選択する
② [図形] の設定を [長方形] に設定する
③ キャンバス上のテキストを斜めにドラッグする



[楕円フキダシ] の [図形] を [長方形] に設定する。



作成方法は設定を変更する前と同様で、テキストを斜めにドラッグする。



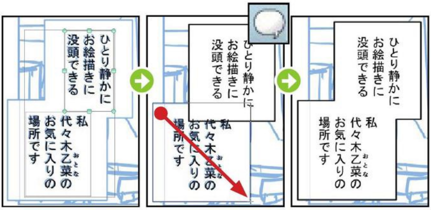
同じく [フキダシレイヤー] に変換される。

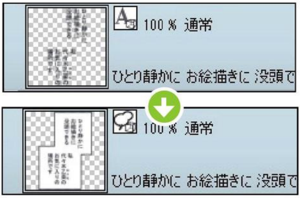
合体フキダシ

ひとつの [フキダシレイヤー] に二つ以上のフキダシを重ねて作成した場合、それらのフキダシは**合体フキダシ**になる。[ツールプロパティ] で [追加方法] が **[選択中のレイヤーに追加]** になっていること、[テキストレイヤー] に複数のテキストが配置されていることの二つをを確認しておこう。



[選択中のレイヤーに追加] は、編集中の [フキダシレイヤー] にフキダシを追加する設定。





複数のテキストが配置されているレイヤーにフキダシを作成すると、合体フキダシになる。

叫び (フキダシペン)

叫び声など、複雑なフキダシを作成する場合には、[フキダシペン] を使用する。このツールではペンで描くのと同じ感覚で手描き感のあるフキダシを作成することができる。

① **[フキダシペン] ツールを選択する**

② **ツールプロパティで下記の設定をする**

- **A. 線の色**： 黒
- **B. 塗りの色**： 白
- **C. 追加方法**： 選択中のレイヤーに追加
- **D. ブラシサイズ**：0.70mm

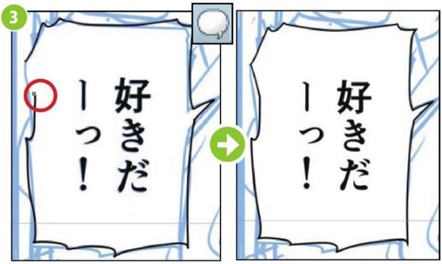
  [フキダシペン] のブラシサイズは筆圧次第で細くなることを考慮して、楕円フキダシ (0.50mm) よりやや太めの 0.70mm に設定する。

③ **キャンバス上のテキストを、囲うようにドラッグする**

線を閉じた段階でその形のフキダシが作成される。ただし**一筆書きで書く必要がある**ので、注意が必要。また、開始点まで線をつなげると不格好になりやすいので、**少し離れた場所で描画を止めて、最後は開始点と終了点が自動でつながるのに任せる**のがコツ。



[フキダシペン] とその設定



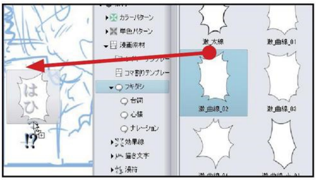
描画を開始点の手前で止める。すると自動でつなげてフキダシが作成される。



テキストを含む [フキダシレイヤー] が作成されるのは他の方法でフキダシを作成した場合と同じ。

フキダシ素材

[素材パレット] には様々な **[フキダシ素材]** が用意されている。それらをフキダシとして活用するには、**テキストの上に直接ドラッグ**すればよい。ただし標準では素材のフキダシは線がとても細くなっている。作成中の原稿に合わせて、適宜変更しておこう。今回の作例では 0.5mm に設定する。



集中線レイヤーを使ったフキダシ

集中線レイヤーは設定次第でフキダシとして使うことができる。ここではその一例を紹介しよう。ただしフキダシレイヤーのようにテキストと一体化させることはできないので、注意が必要だ。

集中線レイヤーの設定

[テキスト] ツールの [フラッシュ] には、**[集中線レイヤー]** を作成するためのサブツールが並んでいる。その一つを複製して、内語 (心の声) のフキダシとして使える設定に変更しよう。

① **[密フラッシュ] を複製する**
[テキスト] ツール >[フラッシュ]>[密フラッシュ] を選択して、[サブツールの複製] を実行。表示されるダイアログで新しいサブツールの名前を [心の声] に設定する。

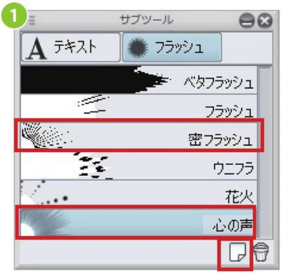
② **新しいサブツールを下記のように設定する**
[ツールプロパティ]に表示されていない項目は、[サブツール詳細] パレットを開いて、該当する設定を変更する。

- **A. 描画先**：　常に集中線レイヤーを作成
  自由に編集可能な [集中 線レイヤー] を作成する。
- **B. 下地を塗りつぶす**：　有効
  フキダシとして使えるように、下地を白く塗りつぶす。
- **C. ブラシサイズ**：　0.20 mm
  線の太さ。今回は 0.2mm 程度の細めの線にする。
- **D. 線の間隔 (角度)**：　2.0 度
  2.0 度刻みの細めの間隔で線を描画する。
- **E. 長さ**：10.0 mm
- **F. 長さの乱れ**：　2 ゲージ (25%)
  線の長さをどの程度ランダムにするか。
- **G. 基準位置のずれ**：　1.0
  線の位置が円周からどの程度ランダムにずれるか。
- **H. アンチエイリアス**：[中]
- **I. 入り抜き**：ブラシサイズ
- **J. 入りと抜き**：　両方 50%
  両方 50% に設定することで、中央が一番太く、両端ほど細い線になる。

③ **設定内容を初期設定に登録する**
[サブツール詳細]>[全設定を初期設定に登録] を押す。



[サブツール詳細] パレットの ［全設定を初期設定に登録] ボタン



[サブツールの複製] ボタンを押して複製。

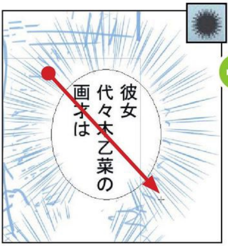


[心の声] サブツールの設定

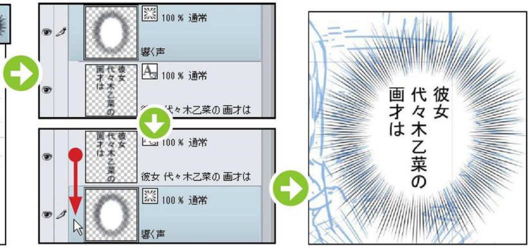
集中線レイヤーの作成

前項で設定したサブツールを使用してみよう。楕円フキダシと同じ感覚で、**セリフのテキストの上を斜めにドラッグ**することで新しい［集中線レイヤー］を作成できる。

ただし、［レイヤー］パレットを見ると分かるように、［フキダシレイヤー］と違って［集中線レイヤー］は、テキストとは一体化しない。セリフが読めるように、［テキストレイヤー］の下に配置しておこう。



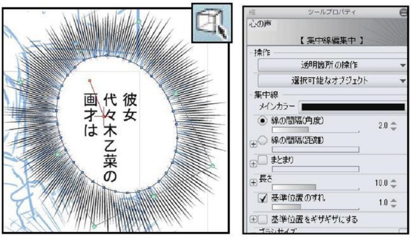
テキストの対角線をドラッグする。



［集中線レイヤー］はテキストとは一体化しないので、［テキストレイヤー］の下に配置する。

集中線レイヤーの編集

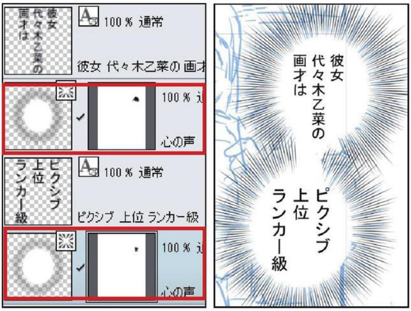
［集中線レイヤー］は［オブジェクト］ツールを使ってハンドルを操作することで、［フキダシレイヤー］と同様に拡大・縮小できる。また、集中線の様々な設定も再編集することができる。



作成した後でも、［オブジェクト］ツールで様々な設定を編集できるのは、他のベクター形式のレイヤーと同じ。

集中線レイヤーの合体

［集中線レイヤー］は［フキダシレイヤー］と違って、自動で合体フキダシを作成することできない。**［レイヤーマスク］でそれぞれのレイヤーが重なる部分を消去**して、擬似的に表現することになる。



それぞれの［集中線レイヤー］に［レイヤーマスク］を作成して、消しゴムで消すことで合体フキダシを表現した。

コマ枠とフキダシが終わった状態



第 7 回

漫画③
人物とモノの線画

線画用レイヤーの作成

線画を描くためのレイヤーを作成する。描画のためのレイヤーには、ベクターレイヤーとラスターレイヤーがあるが、今回は主線の描画に向いたベクターレイヤーを使うことにする。

ラスターレイヤーとベクターレイヤー

線画を描くためのレイヤーには、大きく分けてラスターレイヤーとベクターレイヤーの二種類がある。それぞれの特徴について見ていこう。

ラスター画像

画素(ピクセル)と呼ばれる四角い点を格子状に並べることで表現される画像。ビットマップとも。



ベクター画像

点の座標とそれを結ぶ線や面の方程式を計算することで表現される画像。



□ ラスターレイヤー

ラスター形式の画像を編集するためのレイヤー。画素 (ピクセル) と呼ばれる色の付いた四角い点を、格子状に並べることで表現される。
細かいタッチや濃淡のグラデーションを表現できる一方で、一度描いた画像を拡大縮小・変形すると画像が劣化してしまう。

ベタ・細かいタッチや、陰影など濃淡のあるグレー表現向き。

□ ベクターレイヤー

ベクター形式の画像を編集するためのレイヤー。点の座標とそれを結ぶ線や面の方程式を計算し、ラスター画像に変換することで表現される。
拡大縮小や変形をしても計算しなおせば綺麗な画像が得られるため、自由な再編集を行うことができる。その一方で塗りつぶしや濃淡の表現はできない。

線画、とくに主線向き。

線画の表現色

最終的な出力をグレーとモノクロの両方で出力する線画は、アンチエイリアスの付いた黒一色で作成できると都合がよい。そのためには、**線画のレイヤーの表現色はグレー (黒のみ) が適している。**



□ **モノクロ (黒のみ)**
濃淡のない黒一色の線を描くことができるが、アンチエイリアスが付かないため、グレーでの出力には適さない。



□ **グレー (黒と白)**
アンチエイリアスの付いた線を描くことができるが、グレーでの描画も可能なために、間違えてグレーの線画を描いてしまう可能性がある。



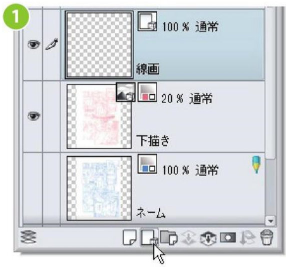
□ **グレー (黒のみ)**
アンチエイリアスの付いた黒一色の線を描くことができる。グレーとモノクロ両方の出力に対応した原稿を作成する際に適している。

線画用レイヤーの作成

以上を踏まえて、線画用のレイヤーは、[表現色] が [グレー (黒のみ)] の [ベクターレイヤー] で作成することにする。

① **新規ベクターレイヤーを作成する。**
[レイヤー] パレットの下にある [新規ベクターレイヤー] ボタンを押すと、現在選択中のレイヤーの上に新しい [ベクターレイヤー] を作成される。下描き用のレイヤーの上に配置して、名前を「線画」と変更しておこう。

② **[表現色] を [グレー (黒のみ)] に変更する。**
新しく作成されたレイヤーの [表現色] は、キャンバスの基本設定と同じ [グレー (黒と白] に設定されている。[レイヤープロパティ] パレットの [表現色] 設定で [黒] のアイコンをクリックして、[グレー (黒のみ)] に変更する。



新規ベクターレイヤーを作成、「線画」と名付ける。



[表現色] を [グレー (黒のみ)] に変更する。

ペンによる主線の描画

キャラクターの主線は、アナログでの作業と同じようにペンツールを使って行う。ただし、デジタル特有の注意点もあるので、それらを紹介しよう。

ペンの設定

[ペン] ツールは次のような特徴から、標準的な漫画の線画を描くのに適している。



ペン (上) と鉛筆 (下) の描線の違い。

① **筆圧でブラシサイズが変化する**
入りと抜きのある尖ったくさび形の線を描くことができる。

② **筆圧でブラシ濃度は変化しない**
くっきりとした墨一色の線を描くことができる。

筆圧で強弱をつけやすい標準的な **[Gペン]**・硬めで細い線を描くのに適している **[丸ペン]**・太めの均一な線を描く **[カブラペン]** などのサブツールがある。今回は [Gペン] を例に設定するが、どのペンでも設定項目には大差がない。[ツールプロパティ] に表示されていない項目は、[サブツール詳細] パレットから設定しよう。





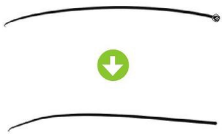
[Gペン] と設定例。設定はロックしてある。

C.　**ブラシサイズ**：　1.0mm 前後
描きたい描線の太さと筆圧に応じて設定。線の太さが不統一にならないように、**ブラシサイズは線画の作成中は変更しない**のがポイント。

D.　**アンチエイリアス**：　中

E.　**手ブレ補正**：　任意 (標準は３マス)
タブレットからの入力を補正して、描線を滑らかにする。
ストロークが速い場合は小さな値、遅い場合は大きな値に設定。
[速度による調整]を有効にするのも良い。遅く線を引いた時に、より多くの補正がかかるようになる。

F.　**後補正**：　任意 (標準は無効)
線を描画した後で、滑らかに補正する。通常は無効のままで良いが、**ゆっくりとした描き方が中心で、線がブレてしまう場合は有効にすると良い**。ただし、意図しない形に補正されてしまって、[線つまみ] での再修正が必要になることも多い。



[後補正] では、速いストロークで線を引くと意図した形から大きく変形してしまうことも多い。

納得のいく設定ができたら、設定の [ロック] ボタンを押しておく。このボタンを有効にしておくことで、一時的に設定を変更しても別のツールから持ち替え直すと、ロックした時点での設定に戻る。サブツールを作成するまでもない場合に有効な方法。

主線の描画のポイント

タブレットを使って綺麗な線を描くには、ちょっとしたコツと慣れが必要だ。また、仕上げの作業を楽にするために、注意しておいた方がよいこともある。以下の点を意識して描いてみよう。

①　綺麗に描ける線をつなぐ

長い線をゆっくりと描くと線がよれてしまうことが多い。速めのストロークで綺麗な線を描き、それをつなげていくと良い。



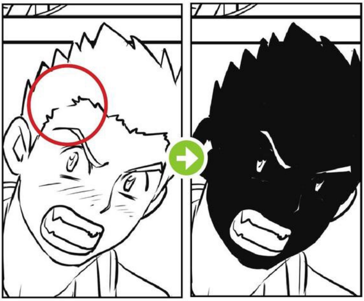
ゆっくり長く描いた線



素早いストロークをつなげた線

②　線はできるだけ閉じる

線に隙間があると、仕上げの工程でうまく塗り潰しをすることができない。絵柄的に必要な場合以外は、なるべく隙間を閉じておくと後の作業が楽になる。



線を閉じていないと、塗りつぶしの時に色漏れしてしまう。

③　簡潔に主線のみを入れる

主線を描くことに集中する。陰影やタッチなどを表現するための細かい線や塗りつぶしは、仕上げの段階でベタ用の [ラスターレイヤー] に別途描き込むことにする。



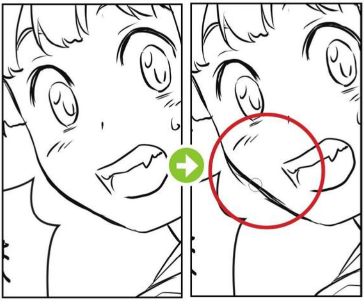
線画は主線を中心に簡潔に描いて



タッチは別レイヤーで描き込む

④　重ねずに一本で引く

[ベクターレイヤー] に描く時に重要。何本も線を重ねてしまうと、重くなる上に [線修正] ツールを使った編集がしにくくなる。線を太くしたい場合には、[線幅修正] ツールを使うようにする。



ベクターで複数の描線を重ねると、修正がしにくくなる。

線の修正と消去①　基本のツール

ベクターレイヤーを使うメリットは、描いた線を様々な方法で修正・消去できる点だ。漫画の線画を描く上で特に便利な機能をいくつか紹介しよう。

線つまみ

思い通りの形に引けなかった線を修正したい時に使えるのが [線修正] ツールの **[ベクター線つまみ]** だ。ドラッグすることで線の形を整えることができる。おすすめの設定は以下の通り。

A. 端の固定：　一方の端を固定
[一方の端を固定] を使うと、[両端固定] ではねじれてしまうような、つながっていない線も修正することができる。通常の作業では、ほぼこの設定のみで間に合う。

B. つまみ加減：　５０(５マス) 前後
大きめの値を設定した方が、滑らかさを保ったまま修正しやすい。筆圧が有効なので、大きい範囲を変形させたい場合は、強い筆圧で操作する。

C. 効果範囲：　1.0 〜 3.0 程度
効果範囲の指定。ブラシサイズと同じく CTRL+ALT+ ドラッグで変更できる。適度に小さめの値に設定しておくと、編集対象の線のみを選びやすい。[画面上のサイズで指定] が有効な状態なので、細かい部分を編集したいときはキャンバス表示の拡大率を上げるとよい。

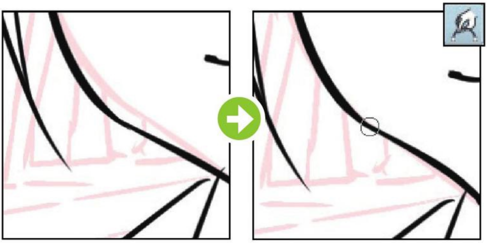
D. 制御点を追加：　無効
線を構成する点が複雑になってしまうのでお勧めしない。

E. 線をつなぐ：　無効
ドラッグした時、近くにある線の端同士をつなげて一本の線にしてくれる。便利な場面もあるが、意図しない形になってしまうこともあるので無効に。

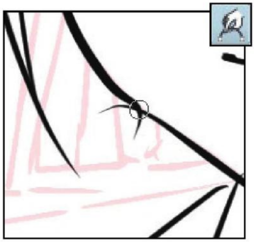




[ベクター線つまみ] の設定。[端の固定] は [一方の端を固定]、[つまみ加減] は大きめにしておくと使いやすい。



線を望みと違う形に描いてしまった場合には、[線つまみ] でドラッグして修正する。



[両端固定] ではうまくいかないことも。

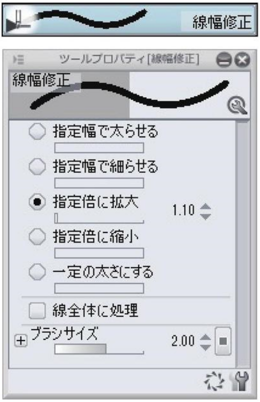
線幅修正

[ベクターレイヤー] に描画する場合、線の太さを修正する時に複数の線を重ねてしまうと、修正がしにくくなってしまう。線の太さは **[線幅修正]** で修正したい部分をドラッグして変更しよう。

線幅を修正するには、幅で指定する方法と倍率で指定する方法の二種類がある。絵の大きさに関わらず同じ感覚で修正できる **[指定倍に拡大]・[指定倍に縮小]** の方がお勧めだ。



太さを調節したい時は線を重ねるよりも、[線幅修正] を使って編集すると良い。



幅よりも倍率を指定した方が扱いやすい。

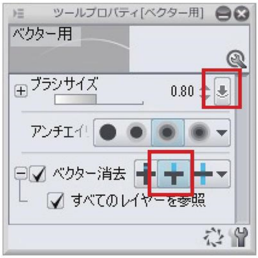
ベクター用消しゴム

[消しゴム] ツールの [ベクター用] を使うと、[ベクターレイヤー] 上に描いた線を特有の方法で消すことができる。特に便利なのが、線と線の **[交点まで]** を消去する機能だ。線のはみ出しを気にせずに描いておいて、後から不必要な部分だけをクリックして消去することができる。

A. ブラシサイズ影響元設定： 筆圧
初期設定ではブラシサイズの筆圧は無効になっている。入り組んだ部分の線を消すのに便利なので、有効にしておくのがおすすめだ。

B. ベクター消去： [交点まで]
線と線が交差する部分までを自動で消してくれる。[触れた部分] と [線全体] はそれほど使う機会がない。





[ベクター用] 消しゴムの設定。[交点まで] が使いやすい。[ブラシサイズ] の影響元設定は [筆圧] にした方が細かい線を指定しやすい。



[ベクター消去] の [交点まで] では、 クリックで線のはみだし部分を消去できる。

線の修正と消去②　実践テクニック

前項の基本操作に加えて、線つなぎ・単純化・制御点単位の修正も行えるようになると、修正の幅が広がる。さらに、ショートカットも設定して、素早く各ツールにアクセスできるようにしておこう。

ベクター線つなぎ

微妙に隙間のある線同士は、[線つまみ] で移動して合わせるよりも **[ベクター線つなぎ]** でつなげてしまった方がラクだ。また、その後の修正もしやすい。



[ベクター線つなぎ] でなぞると、小さな隙間を閉じて線をつなぐことができる。

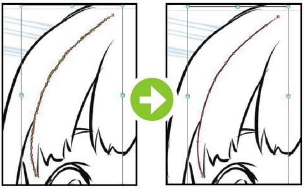




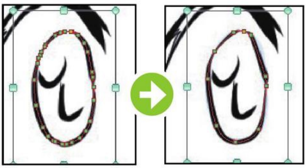
[単純化]　無効。線をつなぐと同時に単純化できるが、別々に行った方がコントロールしやすい。
[線つなぎ]　1～2 マス程度。この値を大きくすることで、より広い隙間を閉じることができる。

ベクター線単純化

ゆっくりと線を引くと、[制御点] が多くなり、線がガタガタとしがちだ。また [ベクター線つなぎ] で線をつなげた時も、[制御点] が増える傾向がある。**[ベクター線単純化]** を使うことで、点の数を減らし、線をなめらかにすることができる。ただし、思わぬ形に変形してしまうことも多いので、注意が必要だ。



ゆっくり引いてガタガタになってしまった線に、ベクター線単純化を適用した。[制御点] の数が減り、線がなめらかになった。



[制御点] の数は減ったが、線が大きくゆがんでしまった。[単純化] の値を小さく設定するか、[制御点] を移動して、ゆがみを修正する必要がある。





[単純化]　2～4 マスが扱いやすい。大きく変形してしまう場合は、低めに設定しよう。
[角を丸める]　必要な角まで丸めてしまうことが多いので、無効に。
[線全体に処理]　有効。線の一部をドラッグするだけで、効果を線全体に適用する。手間が省ける上に、良い結果が得られることが多い。

制御点の移動

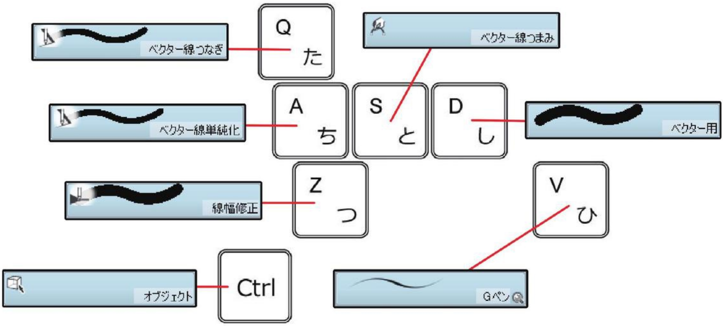
[ベクター線単純化] の副作用で線がゆがんだ場合は、個々の [制御点] を移動することで修正してもよい。単純化で点の数は減っているので、さほど難しくはない。[線修正]>[制御点] ツールを使ってもいいが、ただ点を移動するだけであれば、**[オブジェクト]** ツールを **CTRL** キーで呼び出して使う方が簡単だ。



歪んでいる線を、[オブジェクト] ツールで個々の [制御点] を移動することで修正する。点の数が少なければ、修正は容易だ。

線画制作用ショートカットの設定

線の修正をするために、その都度 [ツール] パレットからツールを持ち替えていると、作業効率が悪い。よく使うツールには**ショートカット**を設定しておき、**ツールシフト**で切り替えるとよい。特に片手だけで操作できるよう割り当てるのがオススメだ。ここでは講師が使用している配置を紹介するが、実際には使いやすい設定を自分で考えて割り当てよう。



線画制作のためのショートカットの一例。必要なツールに片手で切り替えられるようにするのがポイント。

図形によるモノの描画

フリーハンドで描くことが難しい家具や機械などの人工物の線は、図形ツールを使うと綺麗に描ける。基本的なサブツールとその使い方に慣れておこう。

直線

[直線] は始点と終点で結ばれた直線を描くことのできるツールだ。

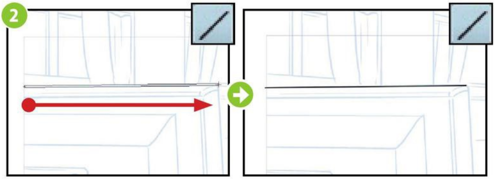
① **[図形] ツール >[直接描画]>[直線] を選択する。**

② **直線の始点から終点までドラッグする。**
ドラッグを終了した時点で、直線の描画が完了する。

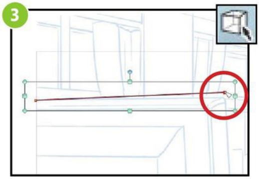
③ **必要に応じて編集する。**
[ベクターレイヤー] に描画している場合は、[オブジェクト] ツールを使って [制御点] をドラッグすることで形を編集できる。



[直線] とその初期設定。



[直線] で始点から終点までドラッグすることで、一本の直線を描く。



[オブジェクト] で [制御点] を移動できる。

曲線

[曲線] は始点と終点で結ばれた曲線を描くことのできるツールだ。

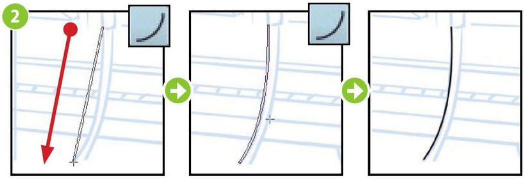
① **[図形] ツール > [直接描画] >[曲線] を選択する。**

② **曲線の始点から終点までドラッグする。**
ドラッグを終了すると、次の曲がり具合を決める段階に変わる。

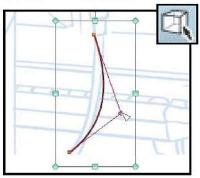
③ **曲線の曲がり具合を決めて、クリックする。**
カーソルを移動すると曲線のプレビューが変化する。望みの形になったところで、クリックして描画を完了する。



[曲線] とその初期設定。



始点から終点までドラッグ　　曲がり具合を決める　　クリックして完了。



[制御点] を編集できるのは同じ。

連続曲線

[連続曲線] を使うと、複雑な形状の曲線を描くことができる。

① **[図形] ツール >[直接描画]> [連続曲線] を選択する。**
ツールプロパティで、[曲線] の設定が、初期設定の [スプライン] になっていることを確認する。[スプライン] は、クリックした点の間を自動的になめらかな曲線でつないでくれるので、扱いやすい。

② **描きたい曲線上を一定間隔でクリック、最後にダブルクリックする。**
曲線の形状は後から編集できるので、この段階ではこだわらずに、大ざっぱに点を置いていくのがコツ。描画中は以下のショートカットが有効だ。

DELETE……置いた [制御点] を一つずつ取り消し。

ESC……キャンセル。全て [制御点] を消してやり直したい場合に。

③ **[制御点] を移動して曲線の形状を編集する**
[オブジェクト] ツールで [制御点] を移動して、曲線の形を編集する。

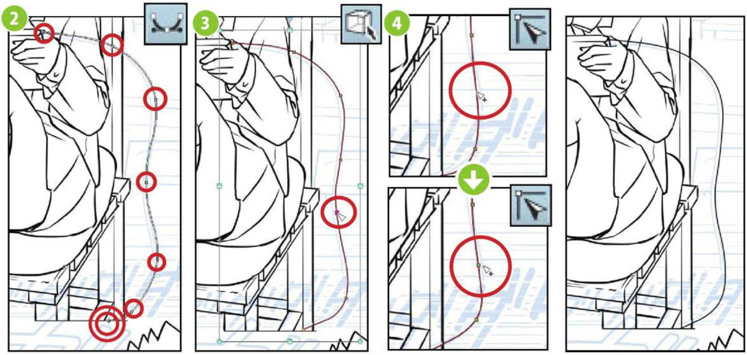
④ **必要に応じて [制御点] を追加・削除する**
[線修正] ツール >[制御点] を使うことで、[制御点] に対して様々な処理を行うことができる。[処理内容] の設定で [制御点の追加] を選択すると、曲線の上をクリックすることで [制御点] を追加できる。また [制御点の削除] を選択すると、[制御点] を削除することもできる。必要に応じて [制御点] の数を適切に整えよう。



[連続曲線] とその初期設定。



[線修正]>[制御点]。[様々な操作を行うことができる。



一定間隔でクリックし、最後の点でダブルクリックする

[制御点] を移動して、曲線の形を整える。

[制御点] ツールを使うと [制御点] の追加や削除を行える。

なめらかな曲線が完成した。

人物とモノの線画まで終わった状態



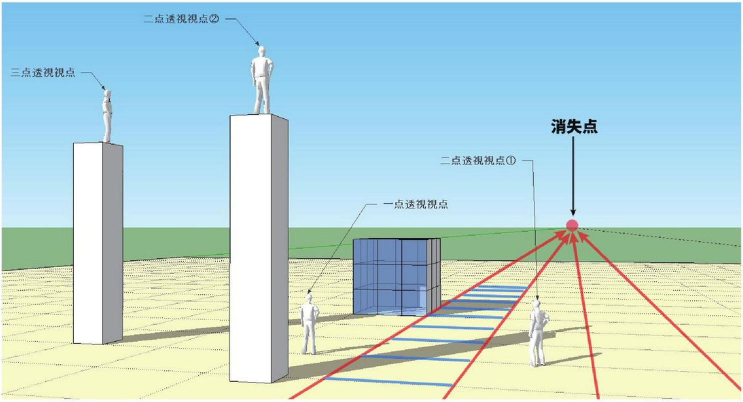
第８回

漫画④
背景の線画

線遠近法（パース）とは

CLIP STUDIO のパース定規を使って背景の線画を描くに当たって、まずはその基本となる線遠近法の基礎知識を押さえておこう。

線遠近法と消失点



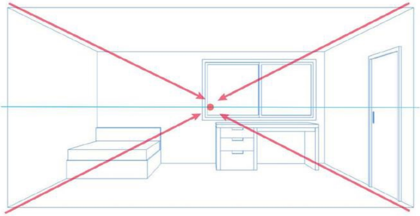
□ 線遠近法

線遠近法は、絵で距離感を表現する遠近法の一つだ。「**視点から遠くにあるものほど、小さく見える**」という原則に沿っている。上の図では、青い線が遠くに行くに従って短くなっているのが分かるだろう。

□消失点

線が遠ざかる程短くなる結果として、視点から離れていく全ての平行な直線は、一点に集合して消える。この点を**消失点**といい、視点と描く対象との位置関係次第で、一～三点の消失点を持つ三種類の**透視図**として描かれるのが一般的だ。上の図では、赤い平行線が水平線上で消失点に収束している。

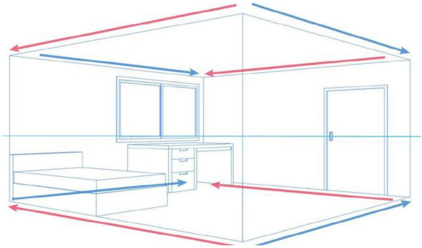
一点透視図



一点透視図は、箱状のものを**真正面から見た時**に使われる図法だ。空間を表す三つの軸である幅・奥行き・高さのうち、奥行きを表す平行線だけが、**水平線上の一つの消失点に収束する**。残りの二つの軸は平行のままである。

一点透視図では消失点が画面の中にあるため、線路や通路など、奥行きを強調したい絵で使うと効果が高い。

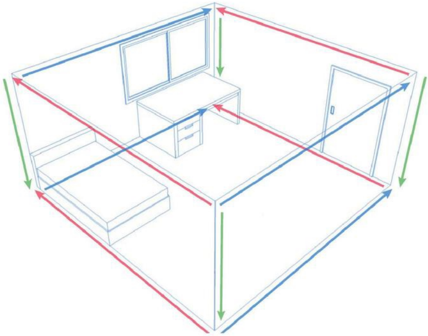
二点透視図



二点透視図は、箱状のものを**斜め横から見た時**に使われる図法だ。幅・奥行き・高さのうち、幅と奥行きの二つの軸を表す平行線が、**地平線上の二つの消失点に収束する**。高さの軸については、平行のままである。

二点透視図で描かれた絵は、通常の生活で人が見ている風景に近い。そのため、漫画の中では最も使用頻度の高い図法と言える。

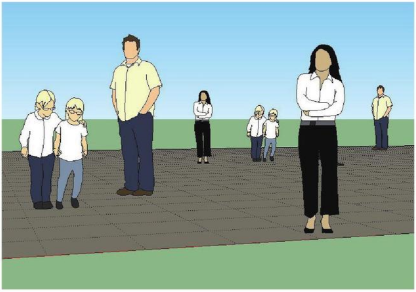
三点透視図



三点透視図は、箱状の者を**斜め下あるいは斜め上から見た時**に使われる図法だ。幅・奥行きの二つの軸を表す平行線は地平線上の二つの消失点、高さの軸を表す平行線はそれ以外の一つの消失点、合計で**三点の消失点に収束する**。

三点透視図で描いた絵は俯瞰またはアオリの画面となり、通常とは違った角度から見た風景となる。そのため、なにかしらの意味を含めたドラマチックなシーンを構成したい場合に用いると効果的だ。

アイレベル



アイレベルは、描かれた画面を見ている視点の高さを表す仮想の線だ。一般的には、**水平線がそのままアイレベルだと考えてよい**。アイレベルの重要な特徴は、**アイレベルと同じ高さにある物はその線上で全てが並ぶ**ということである。左の図では、子供たちの目の高さに水平線＝アイレベルが設定されている。それと同じ高さにある女性と男性の腰は、全てアイレベル上に並んでいることが分かるだろう。これは描くものの大きさを決定する上で、重要な指標となる。

パース定規の作成と移動

パース定規は指定した消失点にスナップさせて線を引くことのできる、背景線画の作成に便利なツールだ。まずは定規を配置して、使用するコマまで移動してみよう。

パース定規の作成

描きたい背景に応じた透視図法、今回は２点透視用のパース定規を作成する。

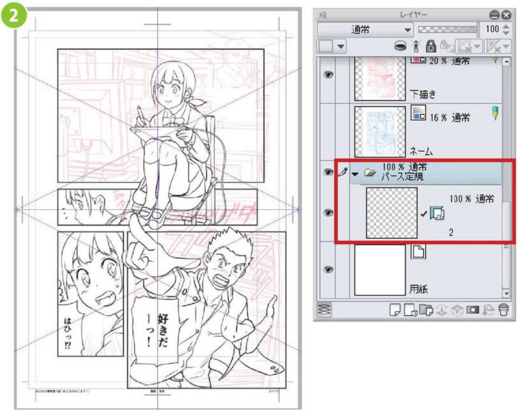
① **[２点透視] の [パース定規] を作成する。**
[レイヤー]メニュー→[定規･コマ枠]→[パース定規]を実行。表示されるダイアログで下記の設定を行う。

- **A. タイプ**：　[２点透視]
- **B. レイヤーを新規作成**：　有効
  全てのレイヤーから利用可能な [パース定規] が添付された [ラスターレイヤー] を新規作成する。無効にした場合は､現在選択中のレイヤーに[パース定規] が添付される。

② **定規のレイヤーに名前を付け、フォルダに納める。**
[レイヤーを新規作成] を有効にした場合、[パース定規] のレイヤーはリストの一番下に追加される。整理のために､対応するコマの番号を名前に付けておこう。そして｢パース定規｣という新しい[レイヤーフォルダ]を作成して、その中におさめておく。

1


下絵と同じ [２点透視] の [パース定規] を作成する。

2


作成された [パース定規]。空の [ラスターレイヤー] に添付されている。レイヤーの名前をコマ番号に応じて付け、[レイヤーフォルダ] におさめて整理する。

定規全体の移動

新しく作成した定規は、キャンバスの中央に配置されている。これを使用したいコマのあたりに移動する。

① **[オブジェクト] ツールを選択する。**
他の様々なオブジェクトと同じく、[パース定規] を編集するには [操作] ツール >[オブジェクト } を使用する。

② **[選択可能なオブジェクト] を [定規] のみに設定する。**
[オブジェクト] ツールで [パース定規] の小さなハンドルを扱う際には、下描きのレイヤーやコマ枠を間違えてクリックして、選択してしまうことがある。それを防ぐには。[ツールプロパティ] の [選択可能なオブジェクト] で [定規] のみを有効にしておくと良い。

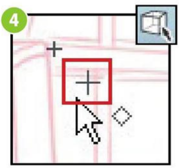
③ **[パース定規] をクリックして選択する。**
[オブジェクト] ツールでキャンバス上の [パース定規] をクリックして選択すると、定規を操作するための様々なハンドルが表示される。

④ **[パース定規の移動] ハンドルをドラッグして移動する。**
[パース定規全体のハンドル] 中央の大きい方の十字をドラッグすることで、[パース定規] 全体を移動することができる。定規を使用するコマの付近に配置しよう。

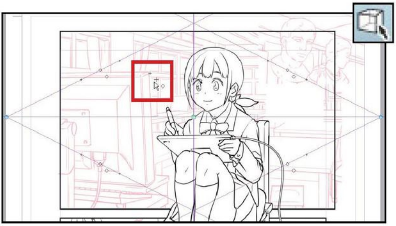




[オブジェクト] ツールの [選択可能なオブジェクト] に [定規] のみを指定。



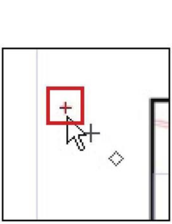
[パース定規全体のハンドル]。大きい方の十字でパース定規全体を移動できる。



[パース定規の移動] ハンドルをドラッグして、定規をコマの中央あたりに配置した。

全体ハンドルの移動

[パース定規全体のハンドル] を間違って操作してしまわないように、端の方に移動しておこう。**小さい方の十字をドラッグすることで、ハンドル自身を移動できる。**



小さい方の十字をドラッグして、ハンドルを間違って操作しない場所に移動しおく。

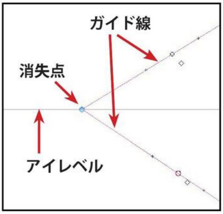
消失点の決定　アイレベルとガイド線

パース定規を使って描画するには、まず消失点の位置を決定する必要がある。まずはアイレベルとガイド線を使う方法から紹介する。

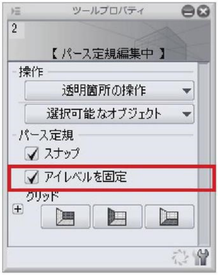
アイレベルの固定

[パース定規] の消失点を決定するには、**アイレベルとガイド線１本**を使う方法と、**ガイド線２本**を使う方法がある。まずは前者の方法から見ていこう。

アイレベルを消失点の決定に使うために、[ツールプロパティ] で **[アイレベルの固定] が有効になっていることを確認する。**



[消失点] には [アイレベル] と [ガイド線] ２本、合計３本のラインが接している。このうちのいずれか２本を使うことで、[消失点] の位置を割り出すことができる。



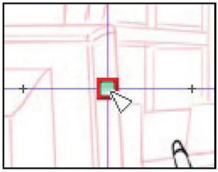
[アイレベル] を使うために、[アイレベルの固定] は有効にしておく。

アイレベル

アイレベルは画面を見ているカメラの高さを表す線で、水平方向の消失点はこの線上に配置される。

アイレベルを移動するには、[アイレベルの移動] ハンドル (アイレベル上の緑の丸) をドラッグする。背景の下絵を参考にしつつ、任意の位置に配置しよう。

左右にある **[アイレベルの方向変更] をドラッグすることで、アイレベルの傾きを変えることもできる。**水平に戻したい場合は、**SHIFT** キーを押しながらドラッグしよう。45 度刻みで傾きを指定することができる。



[アイレベルの移動] ハンドル。ドラッグでアイレベルを移動できる。左右のハンドルは傾きを変えることができる。



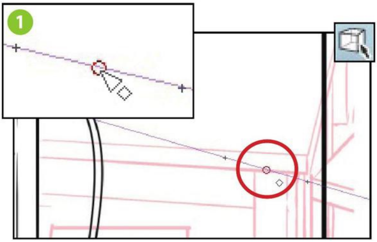
この例では、アイレベルをキャラクターの目線の高さに移動した。

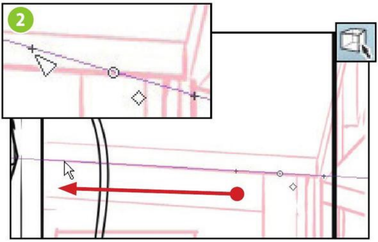
ガイド線

ガイド線は描画の時に目安として使う、消失点から伸びている線だ。ガイド線の傾きを下絵の線と一致させることで、下絵に応じた消失点を割り出そう。

① **ガイド線を移動する。**
[ガイド線の移動] ハンドル (ガイド線上の○) をドラッグして移動し、合わせたい下絵の線の上に置く。

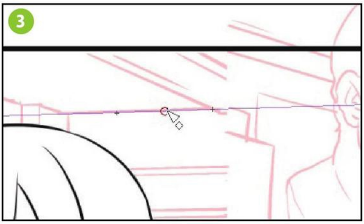
② **ガイド線の傾きを下絵に合わせる。**
[消失点の移動] ハンドル (ガイド線上の +) をドラッグして、ガイド線と下絵の線の傾きを一致させる。[ガイド線の移動] ハンドルが支点となるので、離れた位置で合わせると楽だ。

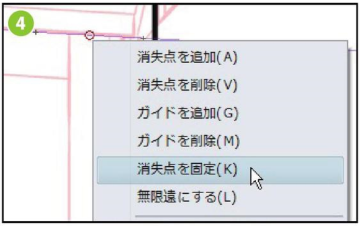


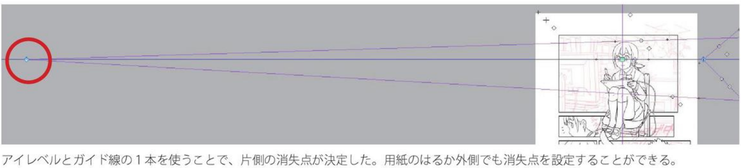


③ **ガイド線を移動して確認する。**
ガイド線を移動して、下絵の他の線と合っているか確認する。もし合っていない場合は、傾き具合を調整するか、下絵を修正する必要がある。

④ **消失点を固定する。**
消失点の位置が決まったら、間違って移動してしまわないように固定する。消失点か [消失点の移動] ハンドルをクリックして、右クリックメニューから [消失点の固定] を選択する。







アイレベルとガイド線の１本を使うことで、片側の消失点が決定した。用紙のはるか外側でも消失点を設定することができる。

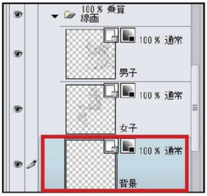
パース定規を使った描画

すべての消失点を設定したら、パース定規を使って背景の線画を描いてみよう。ドラッグの方向に従って、線をパースにスナップさせて描くことができる。

背景線画用レイヤーの作成

背景用の線画を描くためのレイヤーを作成する。レイヤーの種類は、[パース定規] を使った作画と相性のいい [ベクターレイヤー] がおすすめだ。

新規に「背景」という名前の [ベクターレイヤー] を作成して、レイヤーリストの適当な位置に配置しておこう。



背景用のベクターレイヤーを作成。

描線のスナップ

作成したパース定規を使って、背景の線画を描いていこう。消失点の配置が上手くいっていれば、下絵のパースに線をスナップさせて描いていくことができる。描画ツールは細い硬めの線を描くことができる **[丸ペン]** などが使いやすい。

① **[特殊定規にスナップ] を有効にする。**
コマンドバーの [特殊定規にスナップ] ボタン (または [表示] メニュー→ [特殊定規にスナップ]) を選択して有効にする。[パース定規] は [特殊定規] の一つなので、使用するにはこの設定が有効になっている必要がある。[パース定規] を作成した時点で有効になっているはずだが、一応確認しておこう。

② **[丸ペン] などを選択する。**
[丸ペン] は硬い線を描ける [ペン] ツールで、背景を細めの描線で描きたい場合に適している。[ブラシサイズ] はやや細めに設定しておこう。強弱を付けたい場合には [G ペン] を使ってもよい。

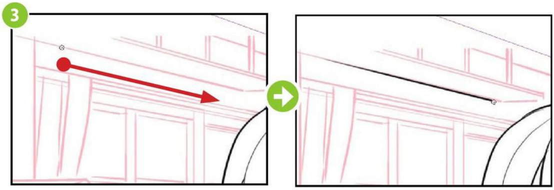
③ **消失点にスナップさせながら線を描画する**
線を引く角度に従って、二つの消失点または垂直線のうちいずれかの方向にスナップして、線を描くことができる。



[特殊定規にスナップ] ボタン。



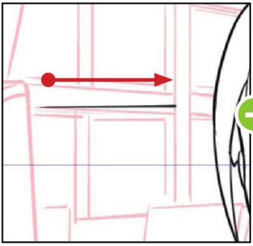
[丸ペン] の設定。



線を引いた方向により、スナップ対象の消失点が決まる。ちなみに [消しゴム] はスナップしない。

スナップの無効化

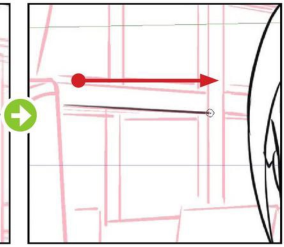
アイレベル付近の線を引く時には、左右どちらの消失点にスナップさせるか迷うことがある。その場合には、対象ではないガイド線の **[消失点へのスナップの切り替え]** ボタンを押して、一時的にその消失点を無効にしよう。



アイレベル付近はスナップさせるのが難しい。



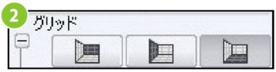
消失点へのスナップを無効にする。



狙った消失点にスナップさせることができた。

グリッドの活用

タイルやビルの窓など、同じ大きさの物をパースの中で繰り返し描くには、パース定規のグリッド機能を使うと楽だ。ここでは同じ大きさの机を等間隔に並べて描いてみよう。



[XZ 平面] で床面のグリッドを有効にする。

① **パース定規を選択する**
[オブジェクト] ツールでキャンバス上のパース定規をクリックして選択。ガイド線などにハンドルが表示されてるいることを確認する。

② **グリッドを有効にする**
[オブジェクト] ツールの [ツールプロパティ] でグリッドを表示したい平面のボタンを押して有効にする。床の場合は、[XZ 平面] になる。

③ **グリッドの原点の位置を変更する**
グリッドの下方にある緑色のハンドルが原点だ。これをドラッグして基準にしたい場所の隅に移動する。

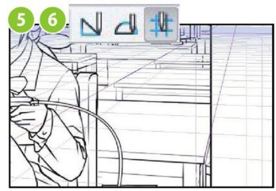
④ **グリッドサイズを変更する**
[ツールプロパティ] でグリッドサイズを変更する。

⑤ **グリッドへのスナップを有効にする**
コマンドバーの [グリッドにスナップ] を有効にする。さらに [特殊定規にスナップ] を無効にしておくと、グリッドのみにスナップさせることができる

⑥ **グリッドにスナップさせて描画する**



グリッドの原点を机の天板の角に合わせて、[グリッドサイズ] を調整する。ここでは、天板の奥行きを 3 マス、机間の間隔を 2 マスに設定した。



[グリッドにスナップ] を有効にすることで、パースに沿った天板を描くことができる。

背景線画まで完成した状態



第9回

漫画⑤
描き文字と効果線

基本の描き文字とフチ取り

描き文字はマーカーなどのツールを使って描いていく。その際に手間がかかるのが、文字の周囲を白く抜くフチ取りの作業だ。境界効果の機能を使うことで、カンタンに実現できる。

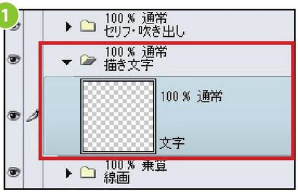
均一な太さの描き文字

均一な太さの描き文字を描くには、**[マーカー]** 系のツールが便利だ。

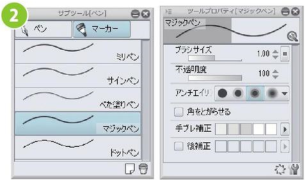
① **描き文字用のレイヤーとフォルダを作成する。**
「文字」という名前の新しい [ラスターレイヤー] を作成する。「描き文字」という名前の [レイヤーフォルダー」を作成して、そこに入れておく。

② **[ミリペン] か [マジックペン] を選択して設定する。**
[ペン] ツール >[マーカー]>[ミリペン] か [マジックペン] を選択する。[マーカー] 系のツールは均一な太さの線を引くことができる。**[マジックペン] は完全に均一**な一方、**[ミリペン] は筆圧と速度に応じて描線の途中が細くなる**。[ブラシサイズ] を調節して使おう。

③ **描画する。**
通常の手書き文字と同じ感覚で、描画する。



描き文字用のレイヤーとフォルダを作成する。



[マジックペン] の設定。必要に応じて太さを調整する。



[マジックペン] を使って描いた例。



[マジックペン]
太さの均一な線になる。

[ミリペン]
描線の途中が細くなる。

タッチのついた描き文字

強弱のある線を描きたい場合には、もちろん [Gペン] を使用してもよい。その際には [ブラシサイズ] は太めに、[手ブレ補正] は強めにしておくといいだろう。





[Gペン] で描いた描き文字。

カリグラフィ

[カリグラフィ] を使うと、線の方向に従って太さが変わるレタリング風の文字を描くことができる。**[厚さ]** と **[向き]** を調節しながら描いてみよう。

① **[カリグラフィ] を選択して設定する。**

[ペン] ツール >[ペン]>[カリグラフィ] で選択。ここではお勧めの設定にカスタマイズしてみよう。

A. ブラシサイズ影響元設定：筆圧 (最小値 50)

初期設定では筆圧は無効になっているが、有効にすると味のある線になる。ただし完全に筆圧を効かせるとカリグラフィらしさが失われてしまうので、最小値は 50 程度に設定しておく。

B. 厚さ : 40 程度

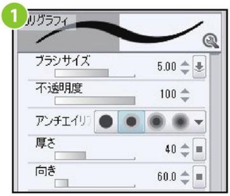
ブラシ先端の厚みの差。多少厚みの差を減らして扱いやすくする。

C. 向き : 60

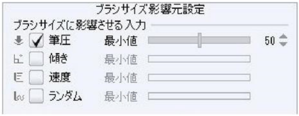
ブラシ先端の向いている角度。必要に応じて変更する。

② **描画する**

描きたい文字のイメージに応じて、[厚さ] や [向き] を変更しながら描いていく。



カリグラフィのツールプロパティ。[厚さ] と [向き] の設定次第で大きく表情が変わる。





カスタマイズした [カリグラフィ] で描いた描き文字。

白フチ

描き文字の周囲に白フチを付けるには、レイヤーまたはフォルダに対して、[境界効果] の [フチ] を適用する。

① **「描き文字」のフォルダを選択する。**

フォルダに対してレイヤー効果を適用することで、中のレイヤー全てに同じ効果が適用される。

② **白フチの [境界効果] を適用する。**

[レイヤープロパティ] パレット→ [境界効果] を有効にし、下記の設定で白フチをつける。

A. 境界効果： フチ

B. フチの太さ： 任意 (作例では 0.50mm)

C. フチの色： 白



描き文字のレイヤーまたはフォルダに [境界効果] を適用することで、文字の周囲に白フチを付けることができる。



袋文字

袋文字は白抜きと同様に [境界効果] を活用するのが簡単だ。また、[選択範囲をフチ取り] することでも、同様の効果が得られる。必要に応じて使い分けよう。

境界効果による袋文字

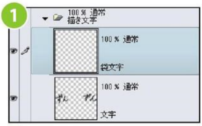
袋文字 (黒い線で縁取った白抜きの文字) を描く簡単な方法の一つは、[境界効果] の [フチ] を二重にして使うことだ。

① **袋文字用のレイヤーを作成する。**
「袋文字」という名前の新しい [ラスターレイヤー] を作成して、「描き文字」フォルダの中に入れる。

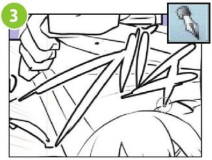
② **レイヤーに黒フチの [境界効果] を適用する。**
[レイヤープロパティ] パレット→ [境界効果] を有効にして、下記の設定で黒フチを付ける。

- **A. 境界効果**：　フチ
- **B. フチの太さ**：　任意 (作例で 0.5mm)
- **C. フチの色**：　黒

③ **白で描画する。**
黒フチ効果の付いたレイヤーに白で描画することで、黒線・白抜きの袋文字を描くことができる。さらにそのレイヤーを白フチ効果のついたフォルダに入れておくことで、白フチも加えることができる。

1


2


3


白で描画すると、黒と白の二重のフチがついた袋文字を表現できる。上の例では、[G ペン] を 5mm で使用。

描画による袋文字

選択範囲の周囲をフチ取りすることで、袋文字を作成することもできる。必要に応じて [境界効果] と使い分けよう。

① **黒い描画色で描き文字を描く**

② **文字の形に選択範囲を作成する**
レイヤーのサムネイルを **CTRL+ クリック**するか、**[レイヤー] メニュー→ [レイヤーから選択範囲] → [選択範囲を作成]** で、レイヤーに描かれている文字の形に選択範囲を作成できる。

③ **白で塗りつぶす**

④ **選択範囲を黒でフチ取りする**
[編集] メニュー→ [選択範囲をフチ取り] を実行する。



文字の形に選択範囲を作成し、白で塗り潰したのちにフチ取りする。



[選択範囲をフチ取り] のダイアログ。通常は [外側に描画] が使いやすい。

様々な描き文字

描き文字は様々な方法で描くことができるが、ここでは CLIP STUDIO PAINT に標準搭載されている描画ツールの中から、利用頻度の高いものを紹介する。またダウンロード素材もチェックしてみよう。

マーカー

□ ミリペン

筆圧と速度に応じて、微妙に太さが変化する。描きはじめと終わりが太くなるので、マーカーのインク溜まりのような効果を表現できる。



□ マジックペン

太さが完全に均一な線を描ける。角の尖った線を表現する場合は、消しゴムで線の始めと終わりを消すのが手っ取り早い。



ペン

□ Gペン

太めのブラシサイズに設定することで、強いタッチの付いた線を描くことができる。筆圧のかけかた次第で、様々な表情の文字を描くことができるのがポイント。



□ カリグラフィ

縦横で太さの違うブラシで描いたような線になる。レタリング風の表現に。筆圧には反応しないので、[ブラシサイズ][厚さ][向き] を状況に応じて設定して描こう。



墨

□ **ややかすれ**

書道用の筆に墨で描いたような、かすれた字を描ける。[ブラシ濃度] の設定に応じてグレーの描線になるので、モノクロで出力する場合はレイヤー効果で [トーン] 化する必要がある。

□ **濃い滲み**

強く滲んだ、ゴツゴツとした印象のある文字を描ける。グレーの描線になるので、必要に応じて [トーン] 化しよう。





図形・素材

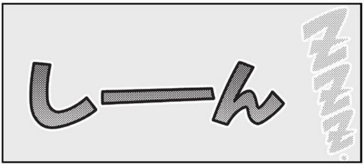
□ **図形 > 直接描画**

[直線] や [楕円] などを使って描くと、硬い印象のの文字になる。設定しだいで入り抜きを表現することもできる。金属音などに。

□ **素材**

[素材パレット] には漫画用の描き文字が収録されており、通常の画像素材として利用できる。





ダウンロード素材

その他にも、描き文字に使える様々なブラシをCLIP STUDIO 起動画面の [素材を探す] から入手することが出来る。「描き文字」などのキーワードで探してみよう。


筆ペン 01


みょん 2



ちょっぴりえっちな描き文字ペン

放射線定規・平行線定規

特殊定規にスナップさせることで、集中線や流線などの様々な効果線を楽に正確に描くことができる。ここでは放射線定規を例に、特殊定規の基本的な使い方を紹介しよう。

放射線定規の作成と移動

集中線を描くには **[放射線定規]** を使うと便利だ。まずは定規を作成して、集中線の中心に配置してみよう。

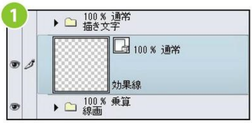
① **効果線用のベクターレイヤーを作成する。**
[新規ベクターレイヤー] を作成して、「効果線」と名前を付けておく。

② **[特殊定規] ツールを選択する。**
[図形] ツール >[定規作成]>[特殊定規] を選択する。

③ **ツールプロパティで下記の設定をする。**
A. **特殊定規**： 放射線
B. **編集レイヤーに作成**： 有効

④ **キャンバスをクリックして定規を作成する。**
キャンバス上の任意の場所をクリックすると、そこに [放射線定規] が作成される。[編集レイヤーに作成] が有効なため、「効果線」レイヤーに定規が付け加わる形で、作成されている。

⑤ **[放射線定規] を移動する。**
特殊定規は [オブジェクト] ツールでドラッグすることで、任意の場所に移動できる。これから描く集中線の中心に移動しておこう。



効果線用のベクターレイヤーを作成する。



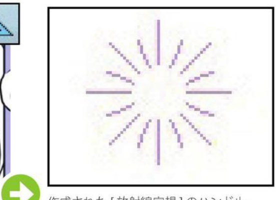
[図形] ツール >[定規作成] > [特殊定規]



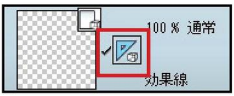
ツールプロパティで [放射線] を選択する。



クリックして定規を作成。



作成された [放射線定規] のハンドル。



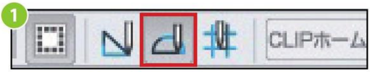
選択していたレイヤー上に作成されている。表示範囲は [編集対象のときのみ表示] になっている。



集中線の中心に移動する。

放射線定規へのスナップ

[放射線定規]を使うと、定規の中心に向かって線をスナップして描くことができる。

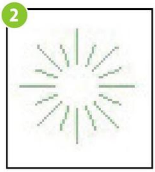


[特殊定規にスナップ]はコマンドバーから変更できる。

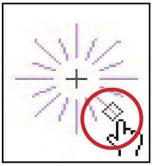
① **[特殊定規にスナップ]を有効にする。**
[表示]メニューまたは[コマンドバー]から[特殊定規にスナップ]を有効にする。定規の作成時点ですでに有効になっているはずだが、一応確認しておこう。

② **使いたい[放射線定規]を有効にする。**
定規が紫色の場合は有効、緑色の場合は無効になっている。定規の作成時点で有効になっているはずだが、もし無効の場合は、[オブジェクト]ツールで[スナップの切り替え]ボタンを押して有効にしておこう。

③ **[Gペン]などでスナップさせて描画する。**
[Gペン]や[丸ペン]など任意の[ペン]ツールで線を引く。描線が定規の定規の中心に向かってスナップされるので、正確な集中線を描くことができる。



定規が紫色ではなく、緑色の場合は無効の状態。



[スナップの切り替え]ボタンで有効にできる。



定規の中心に向かう線を描くことができる。

平行線定規

同様に[平行線定規]を使うことで、任意の角度の流線を描くことができる。



[平行線定規]を作成する設定。

① **[特殊定規]ツールで下記の設定をする。**
- **A.** **特殊定規**：平行線
- **B.** **角度の刻み**：無効
- **C.** **編集レイヤーに作成**：有効

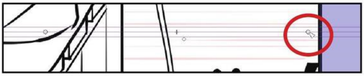
② **キャンバスをドラッグして定規を作成する。**
ドラッグした角度に従って、[平行線定規]が作成される。

③ **[平行線定規]の角度を調整する。**
[オブジェクト]ツールで[回転コントローラ]を操作して、定規の角度を変更できる。**SHIFT**キーを押すことで、45度刻みでの回転も可能。

④ **スナップさせて描画する。**
定規の角度にスナップさせて、平行な線を描くことができる。スナップの切替えも同様。



キャンバスをドラッグした角度で、[平行線定規]が作成される。



[回転コントローラ]の操作で角度を調整。SHIFTで45度刻みに。



[平行線定規]の角度にスナップして流線を描くことができる。

放射曲線定規

直線ではなく、雲型定規のような曲線で効果線を描くこともできる。その代表的な定規である放射曲線定規を使って、勢いのある集中線を描いてみよう。

放射曲線定規

勢いのある場面などで、直線ではなく曲線で集中線を描きたい時がある。そこで使えるのが [放射曲線定規] だ。



[放射曲線定規] では曲線で集中線を描くことができる。

① **[特殊定規] ツールで下記の設定をする。**
- **A.** **特殊定規**： 放射曲線
- **B.** **編集レイヤーに作成**： 有効

② **キャンバスをクリックして定規の中心を設定する。**
キャンバス上のクリックした位置が、[放射曲線定規] の中心になる。このあと、さらに曲線の設定に続く。

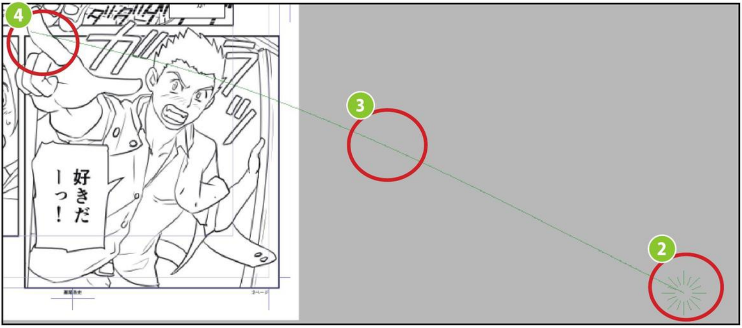
③ **キャンバスをクリックして曲線の頂点を設定する。**
[連続曲線] の [スプライン] を描く要領で、キャンバス上をクリックすることで曲線の頂点を設定していく。曲線はいくつでも連続させることができるが、通常はひとつで十分だろう。

④ **キャンバスをダブルクリックして定規の作成を完了する。**
ENTER キーを押すことでも完了できる。

⑤ **スナップさせて描画する**
定規の中心に向かって、曲線を放射状に描くことができる。思ったような曲線にならない場合は、[オブジェクト] ツールで定規の中心と曲がり具合を調節しよう。



ツールプロパティで [放射曲線] を設定する。



②中心点でクリック　③曲線の頂点でクリック　④最後に終了点でダブルクリックして完成。作成後は [放射線定規] と同様に使える。

ぶち抜き

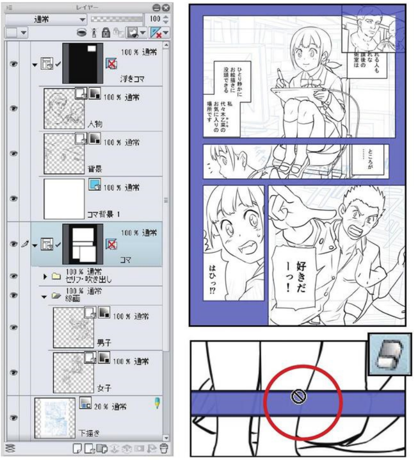
線画やフキダシをフォルダに格納するが、コマ枠フォルダのままではぶち抜きを表現することができない。ラスタライズを行ってから、枠線とレイヤーマスクのそれぞれを編集する必要がある。

コマ枠フォルダーへの格納

ここで線画とフキダシのレイヤーを［コマ枠フォルダー］の中に格納しよう。**レイヤーを［コマ枠フォルダー］の中にドラッグ**する。線画とフキダシに複数のレイヤーがある場合には、このタイミングでそれぞれのフォルダーを作成して格納しておくといいだろう。

ただし、そのままではコマからはみ出るはずの線画やフキダシが［レイヤーマスク］によって隠されてしまう。そして［コマ枠フォルダー］の［レイヤーマスク］はベクター形式であるため、描画系のツールで編集することはできない。

ぶち抜きを表現するには、［コマ枠フォルダー］を［ラスタライズ］する必要がある。



［コマ枠フォルダ］のままでは、ぶち抜きを表現できない。

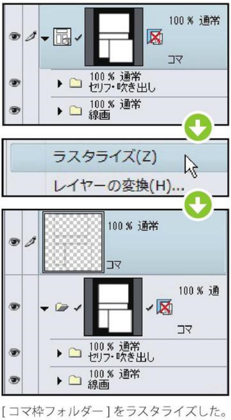
コマ枠フォルダーのラスタライズ

ぶち抜きをしたい［コマ枠フォルダー］を選択して、**［レイヤー］メニュー→［ラスタライズ］**を実行する。この操作で、次のことが起こる。

① **［コマ枠フォルダー］は［レイヤーフォルダー］に変換される。**
［コマ枠フォルダー］の［レイヤーマスク］がベクター形式からラスター形式に変換される。結果として、［コマ枠フォルダー］は［レイヤーマスク］が付いた通常の［レイヤーフォルダー］になる。

② **枠線は新しい［ラスターレイヤー］として追加される。**
［コマ枠フォルダー］が通常の［レイヤーフォルダー］に変換された結果、枠線を自動的に描画することができなくなる。そのため、枠線は新しい［ラスターレイヤー］として上に追加される。

これによって、［レイヤーフォルダー］の［レイヤーマスク］を描画ツールで編集することができるようになった。**枠線のレイヤーは、名前を「枠線」と変更**しておこう。



［コマ枠フォルダー］をラスタライズした。

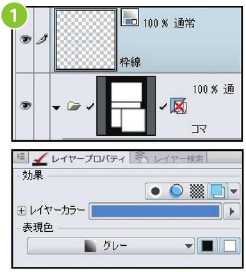
枠線の編集

まず絵がはみ出している部分の枠線を消去する。

① **「枠線」レイヤーの [レイヤーカラー] を有効にする。**
必須ではないが、[レイヤーカラー] を設定しておくことで線画との見分けがつきやすくなる。

② **[消しゴム] で絵にかかっている部分の枠線を消す。**
「枠線」は通常の [ラスターレイヤー] なので、[消しゴム] や [透明色] を設定した [ペン] ツールで消すことができる。

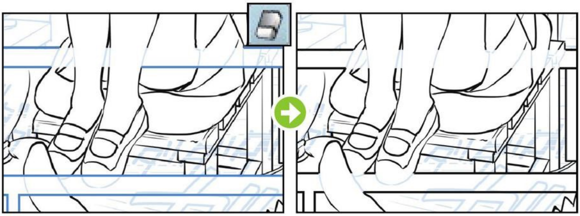
③ **「枠線」レイヤーの [レイヤーカラー] を解除する。**



[枠線] にレイヤーカラーを設定する。

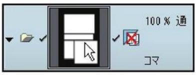


ラスタライズした「枠線」の不必要な部分を [消しゴム] ツールで消去する。

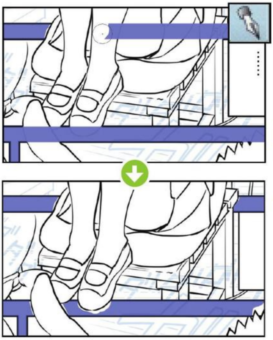


レイヤーマスクの編集

次に [コマ] フォルダの [レイヤーマスク] を編集して、隠されている絵を表示する。すでに [ラスタライズ] されているので、編集方法は通常の [レイヤーマスク] と同じだ。**サムネイルをクリックして選択し、[ペン] ツールを使って [透明色] 以外で描画**する。



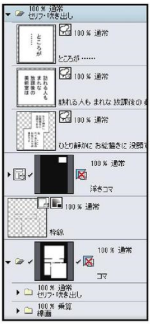
「コマ」フォルダーの [レイヤーマスク」を編集することで、絵をコマの外側まで表示させることができる。枠線とは逆に、「消す」のではなく「描く」ことに注意。



絵をコマの外まで「ぶち抜き」することができた。

フキダシを上に配置

フキダシの場合は、[レイヤーマスク] を編集するまでもなく、「コマ」フォルダの上に重ね順を変更してしまった方が楽だ。フォルダから出して適切な位置に配置しておこう。



枠線の上に重ねたいフキダシは、フォルダーに納めて [レイヤーリスト] の一番上に配置した。

描き文字と効果線まで終えた状態



第１０回

漫画⑥
グレー仕上げ

グレー仕上げの作業工程

グレー仕上げでは、水彩筆やエアブラシで塗ることで、無断階の陰影を表現することができる。しかし自由度が高い分、散漫になりやすい。ここでは五つの段階で濃淡を表す手法を紹介する。

五段階の作業工程

線画の状態から、ベタ→基本色→陰影→明るい部分→ホワイトと、最大五段階の工程を経て仕上げていく。しかし後の工程に頼らず、各段階で完成と言えるだけの状態まで持って行くよう意識しよう。

① **ベタ (黒)**

一番暗い部分。黒髪や黒い服など、真っ黒にしたい部分を [塗りつぶし] や [ペン] などを使って、黒一色で塗り潰す。そのほか、光が入り込みにくい物と物の隙間の細かい陰影や、カケアミなどの線画の補助も描画する。髪のツヤなどのハイライト部分は、この段階で白抜きにしておく。



② **基本色**

陰影を考慮に入れない物の固有の色。[塗りつぶし] や [ペン] などを使って、物それぞれの色の濃さに応じたグレーで塗り潰す。グラデーションやグレーで表現する髪や、服や壁紙などの模様も、この工程で描いたり素材として貼り込む。



③ **陰影**

基本色よりも暗い部分。[乗算] 合成のレイヤーにグレーで描くと、基本色を基準に相対的に暗くできる。アナログ制作と同様のマットな仕上がりにする場合は [塗りつぶし] と [ペン] で、グレーならではの滑らかな階調の仕上がりにする場合は [水彩筆] や [エアブラシ] で塗るとよい。



④ **明るい部分**

基本色よりも明るい部分。[水彩筆] や [エアブラシ] などを使って半透明のボケ足のある白を重ねる。グレー仕上げ特有の柔らかい階調表現を行えるが、不要な場合や、作業工程を減らしたい場合には省略する。



⑤ **ホワイト (白)**

一番明るい部分。複数のレイヤーにまたがるハイライトや線画に白抜きを入れたい場合などに。[ペン] を使って白で描画する。滑らかな表面のものにはくっきりと、凹凸のある表面のモノにはぼやけた輪郭で描くとそれらしく見える。

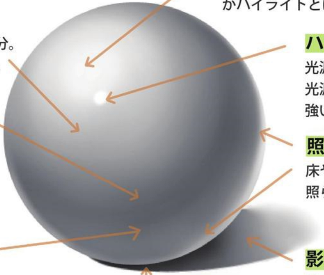


陰影の基本

物に生じる陰影には、特徴的ないくつかの部分がある。それらを簡単に押さえておこう。

□ 球の陰影表現

球の陰影を表現するには、特徴的な部分について理解するとよい。ここでは順光の直射日光を想定して解説する。



陽 (Light)
主光源からの光が当たっている部分。光源と角度により明るさが異なる。

陰陽境界 (Terminator)
光が直接当たっている部分と、当たってない部分の境界。太陽のような無限の遠くから来る光(平行光源)の場合は、半球に分割する線になる。

陰 (Shade)
主光源からの光が当たっていない部分。照り返しなどの環境光に照らされるため、すべての部分で同じ暗さにはならない。

明 (Bright Light)
主光源にまっすぐ向いている面。最も明るいがハイライトとは必ずしも一致しない。

ハイライト(Highlight)
光源が鏡面反射して映る部分。光源の形と色が直接反映され、強い光の点に見える。

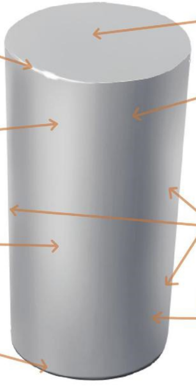
照り返し (Reflection)
床や周囲の物体に反射した光に照らされる部分。

影 (Drop Shadow)
他の物体 に遮られて、主光源からの光が当たっていない部分。

環境遮蔽 (Occlusion)
二つの物体が接する場所付近。光が入り込めないので最も暗くなる。

□ 円柱の陰影表現

円柱の陰影の要素も球と基本的に同じ。側面に垂直に陰影がつくこと、ハイライトが縁の部分に現れることに注意。



ハイライト(Highlight)
光源が鏡面反射して映る部分。円柱の場合、エッジの部分に現れやすい。光源の形と色が直接反映され、強い光の点と線に見える。

明 (Bright Light)
主光源に向いている面で最も明るくなるが、円柱の場合光源にまっすぐ向く面があることは少ない。

陽 (Light)
主光源からの光が当たっている部分。光源との角度により明るさが異なる。

環境遮蔽 (Occlusion)
床と接する縁の付近は光が入り込みにくく筋のように最も暗くなる。

上面 (Top Surface)
平面は光源との角度が変化しないため、陰影の濃さは基本変化しない。

陰陽境界 (Terminator)
光が直接当たっている部分と、当たってない部分の境界。太陽のような無限の遠くから来る光(平行光源)の場合は、半円筒に分割する線になる。

照り返し (Reflection)
床や周囲の物体に反射した光に照らされる部分。

陰 (Shade)
主光源からの光が当たっていない部分。照り返しなどの環境光に照らされるため、すべて同じ暗さにはならない。

グレー漫画用カラーセットの作成

グレーでの漫画制作のように限られた色数で作業する場合には、カラーサークルやカラースライダーは選べる色が多すぎて逆に扱いにくい。専用のカラーセットを自作してしまおう。

カラーセットの追加

[カラーセット] は特定の作業によく使われる色をサムネイルの形で並べてまとめたもの。ここではグレー漫画制作用の新しい [カラーセット] を作成する。

① **[カラーセットの編集] を実行する**
[カラーセット] パレットで、[カラーセットの編集] ボタンを押す。

② **ダイアログで新規セットを追加して名前を変更してＯＫ**
[新規設定を追加]ボタンを押して、セット名をここでは「グレー漫画用」に変更する。

③ **サムネイルの表示を大きくする**
パレットメニュー→ [表示方法] → [サイズ指定　大] または [サイズ指定　極大] を選択。

④ **カラーセットの内容を空にする**
初期状態では透明色が並んでいるが、見にくいので全て空にする。一番左上のサムネイルをクリックして、全てなくなるまで [色の削除] ボタンをクリックする。



色の追加

準備したカラーセットに、色を追加していく。ここでは選びやすいように、10 パーセント刻みのグレーでセットを作成する。

① **[カラースライダー] で [HSV] を選択する**
色相 (H)・彩度 (S)・明度 (V) の三属性で色を選択する。

② **黒と白を選んでカラーセットに追加する**
V (明度) スライダーが 0% で黒、100% で白になる。他のスライダーは 0 にしておく。カラーセットの [色の追加] ボタンを押すと色を追加できる。

③ **10% おきに 90% までグレーを追加する**
V (明度) スライダーを 90% に設定することで 10% のグレーになる。以下同様。

④ **サムネイルを移動してカラーセットを整理する**
サムネイルは CTRL+ ドラッグで移動できる。



10% 刻みでグレーを追加して、整理する

ベタ

一番暗い部分であるベタを描いていく。

ベタの塗り

ベタの工程では、画面の中で一番暗い部分を黒で塗っていく。ここでの作業は、モノクロでのベタの作業とおなじと思ってよい。黒髪や真っ黒いモノの他、**物と物との狭い隙間など、光が入り込みにくい場所を中心に描きこむ**と立体感が出る。その他にも特に黒ベタにしたい場所や、線画の補助などを描くとよい。

① **「ベタ」という名前のレイヤーを作成する**
「線画」の上に新規ラスターレイヤーとして作成する。

② **黒を選ぶ**

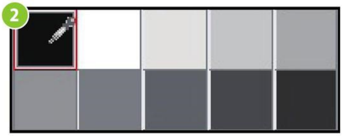
③ **[塗りつぶし] ツールで塗り潰す**
髪や服などの黒い部分を塗り潰す。ただし、黒髪などをグラデーションで表現したい場合は残しておき、このあとの「基本色」の工程で作業する。

④ **[G ペン] で細かい部分を描き込む**

この後の工程に頼らず、ベタの段階までで完成と言える状態まで持っていけると、最終的なクオリティが上がる。



「ベタ」レイヤーを作成



描画色は黒で


[塗りつぶし] で黒い部分を塗り潰す。


[Gペン] で細かい部分の陰影やタッチを描き込む


ベタを塗り終えた状態

基本色

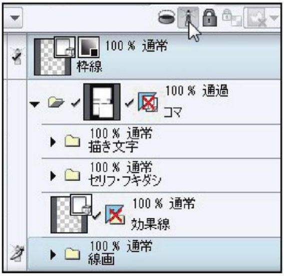
陰影の影響を抜いたモノの基本色を、グレー漫画用のカラーセットを使って塗りつぶしていく。

参照レイヤーの設定

現在のレイヤー構成でベタやグレーの塗りつぶしを行うには、**「線画」に加えて「枠線」のレイヤーも [参照レイヤー] に設定しておく**と都合がよい。そうしないと [参照レイヤー] を対象に塗り潰しをした際に、コマの外に漏れてしまうからだ。

① **「線画」と「枠線」のレイヤーを選択する。**
　CTRL をおしながらクリックすることで、複数選択。

② **[参照レイヤーに設定] ボタンを押す**



枠線と線画の両方を [参照レイヤー] に設定する

「基本色」フォルダとレイヤーの作成

最初に全てのグレーのレイヤーを収めて置くためのフォルダを作成しておこう。さらに、線画に暗く重ねるために、そのレイヤー合成を「乗算」に設定しておく。

① **「ベタ」の上に「グレー」フォルダを作成する**

② **「グレー」フォルダのレイヤー合成を [乗算] に設定する**
　[レイヤーパレット] 上部のプルダウンメニューから [乗算] を選択する。[乗算] は、下のレイヤーの色を基準により濃い色で重ねて表示する合成モード。透明水彩のように下地に色を重ねて、陰影を塗るのに適している。

③ **「グレー」フォルダの中に「基本色」フォルダを作成する**

④ **「塗り」レイヤーを作成する**
　「基本色」フォルダの中に作成するように注意。このラスターレイヤー一枚にパーツごとに色を変えて塗りつぶしていく。必要に応じてレイヤーを分けてもいいが、カラーイラストのように細かく行う必要はないだろう。



あらかじめフォルダを作成しておく。



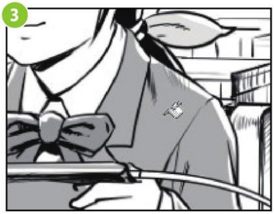
「陰影」レイヤーを作成して [乗算] 合成に設定する

塗りつぶし

基本色は、**陰影による濃淡を無視して、モノの固有色だけを考慮して塗りつぶしていく**のがポイント。

① **「グレー漫画用」カラーセットから色を選ぶ**
サムネイルのサイズは大きめに設定しておくと選びやすい。

② **「塗りつぶし] ツールでパーツごとに塗りつぶす**
[他レイヤーを参照] を初期設定にして使う。



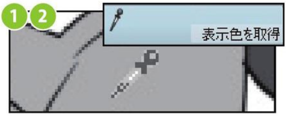
パーツごとの基本色に塗りつぶす

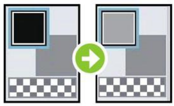
キャンバス上の色を取得する

すでに塗った色を拾いたい場合には、[スポイト] ツールを使う。

① **[スポイト] ツールを選択する**
[スポイト] ツール > [表示色を取得] を選択、または **ALT** キーを押して一時的に [スポイト] ツールに切り替える。

② **キャンバス上で拾いたい色をクリックする**




キャンバス上をクリックすると、その色を拾える

グラデーションと素材

グラデーションや服柄などの素材も、この段階で貼り込んでおく。単色の「塗り」と同じく、「基本色」フォルダに収めておこう。



グラデーションや柄物のトーン素材は、[トーン] 効果を適用せずにグレーのまま扱う。


基本色を塗り終えた状態。

陰影

陰影を乗算合成を活用して描いていく。

陰影はレイヤーの **[乗算] 合成モード**を活用して、重ね塗りを行う。透明水彩のように、下の基本色に重ねて濃くする感覚で塗る。

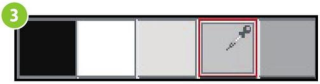


「陰影」用のフォルダは [乗算] に設定しておく。

① **「陰影」フォルダとレイヤーを作成する**
「グレー」の中「基本色」の上に作成する。中のレイヤーは「人物」と「背景」に分けておくとよい。

② **「陰影」フォルダの合成を「乗算」に設定する**

③ **薄め〜中程度の濃さのグレーを選ぶ**



描画色は薄め〜中程度のグレーを選ぶ

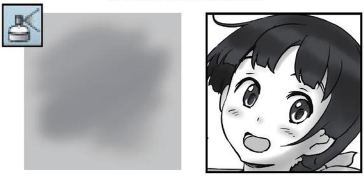
④ **[ペン] または [水彩][エアブラシ] などで塗る**
[ペン] や [塗りつぶし] で塗ると、従来の漫画風の仕上がりになる。グレー仕上げならではの階調表現をしたい場合には、下記のブラシ使うとよい。

A.　[筆] ツール >[水彩]>[透明水彩]
筆圧に応じてレイヤー上の色と混色したり塗り伸ばしながら描くことができる。手塗り感のある透明水彩風の表現に。

B.　[エアブラシ] ツール >[柔らか]
柔らかいボケ足で塗ることのできるエアブラシ。筆圧に応じて濃淡をつけて描くことができる。滑らかなボケ感のあるＣＧ風の表現に。



[透明水彩] の描線と陰影塗り



[柔らか] の描線と陰影塗り



陰影を塗り終えた状態。マットな仕上がりにしている。

明るい部分

明るい部分をスクリーン合成を活用して描いていく。光の効果などもここで付け加えて置こう。

明るい部分の塗り

基本色より明るい部分や、光の演出はボケ足のある半透明の白を使って明るく塗り起こしていく。立体感が出すぎることを望まない場合や工数を減らしたい場合には、この工程を省くことも多い。

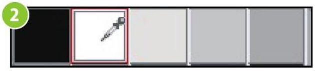
① **「明るい部分」レイヤーを作成する**
「グレー」フォルダの上に作成する。

② **白を選ぶ**

③ **[エアブラシ] や [水彩] などで塗る**
[エアブラシ] の [柔らか] や [水彩] の [透明水彩] などを使って、ボケ足のある半透明の白を軽めの筆圧で上から塗っていく。
光が当たっている部分・照り返し・グロー効果など中心にえがきこんでいくと良い。



「明るい部分」レイヤーを作成する。



白を選択する



エアブラシによるグロー効果。絵柄次第で照り返しなども描くといい。



明るい部分を塗りおえた状態。光の効果を付け加えた。

ホワイト

絵の一番明るい部分であるハイライトや線画を完全に飛ばしたい部分などを白で描いていく。

ホワイトの塗り

画面の中で一番明るい部分、線画を飛ばしたい部分などを白で塗っていく。ベタや基本色の段階で白い部分は抜いてあるので、それほど多くの部分に描画する必要はないだろう。

① **「ホワイト」という名前のレイヤーを作成する**
「明るい部分」の上に作成する。

② **白を選ぶ**

③ **[ペン] で塗る**



「ホワイト」レイヤーを作成



白を選択する



白く飛ばす部分を描画する。


ホワイトを塗り終えた状態。線画を飛ばしている。

最終的なレイヤー構成

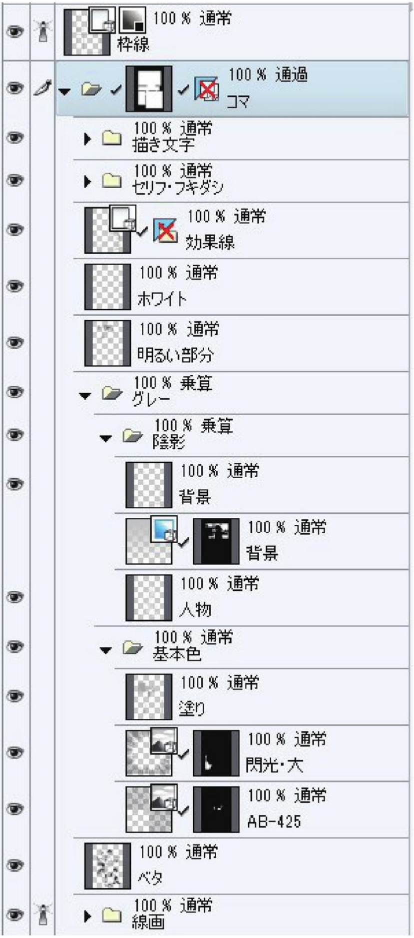
仕上げが終わった段階での、最終的なレイヤー構成を確認しておこう。

レイヤー構成

今回は作業工程を把握しやすいように、「線画」の上に「ベタ」「基本色」「陰影」「明るい部分」「ホワイト」と作業順にレイヤーを積み上げていく方式をとった。詳細は各段階で解説したが、各レイヤーおよびフォルダの合成設定に注目しておいてほしい。

「基本色」と「陰影」については、モノクロ出力時に一括してトーン効果を適用するために「グレー」というフォルダに収めている。また、グレー出力時には線画に暗い色で重ねるために、フォルダーのレイヤー合成を［乗算］に設定している。

ただし、レイヤー構成に必ずこうしなければならないという決まりはない。自分の表現にあった構成を自分で探ってみよう。



完成


訪れる人もまれな放課後の美術室は
ひとり静かにお絵描きに没頭できる
私 代々木乙菜(おとな)のお気に入りの場所です
ところが……
好きだーっ！
はひっ⁉

第１１回

漫画⑦
書き出しと 3DLT

画像フォーマット

CLIP STUDIO PAINT で制作した作品は、そのままでは同ソフトを持つ相手にしか見せることができない。印刷所に入稿したり、ウェブサイト上に掲載するためには、別の画像フォーマットで書き出す必要がある。

可逆圧縮と非可逆圧縮

デジタル画像を保存するためのファイル形式。用途に応じて様々な種類があるが、圧縮形式で大きく可逆圧縮と非可逆圧縮のに二つに分けられる。

可逆圧縮

圧縮前の画像データを完全に復元できる。その分、ファイルサイズは大きくなる。



TIFF,PNG

非可逆圧縮

画像データの一部を捨てることでファイルサイズを小さくしている。完全には元のデータを復元できない。



JPEG

一般的な画像フォーマット

□ **.tif(TIFF)**

Tagged Image File Format。画像編集の中間段階で用いられる交換用ファイルフォーマット。多くの画像編集ソフトが対応。可逆圧縮。

□ **.psd(Phtotoshop)**

Adobe Photoshop のデータフォーマット。レイヤー構造を維持できる。多くのグラフィックソフトウェアが対応している、画像編集データ交換時の標準的フォーマット。可逆圧縮。

□ **.png(PNG)**

Portable Network Graphics。ネットワークで利用することを前提に作られた、比較的新しいフォーマット。Web などで公開する画像の最終出力用。可逆圧縮。

□ **.jpg(JPEG)**

Joint Photographic Experts Group。デジタルカメラなど、写真画像の圧縮に利用される。Web などで公開する画像の最終出力用。非可逆圧縮。

□ **作業段階からみたファイルフォーマット**

① **スキャン：.tif, .psd**
画像編集するため、可逆圧縮が望ましい。

② **CLIP STUDIO PAINT での作業中の保存：.clip**
CLIP STUDIO PAINT の標準フォーマット。

③ **他のグラフィックソフトとの交換：.psd**
.psd ではレイヤー構造を維持できる。

④ **Web 用の書き出し：.jpg または .png**
.jpg の方がサイズが小さいので望ましい。

⑤ **印刷用の入稿：.tif または .psd**
可逆圧縮で。.psd の場合レイヤーは統合する。

トーン効果

グレーで制作した漫画原稿は、同人誌などのオフセット印刷であればそのまま印刷できる。しかし商業漫画雑誌などで活版印刷する場合には、グレーの部分をトーン化して、モノクロに変換する必要がある。

トーン効果とは

トーン効果はグレーの画像を網点を使ってモノクロに変換する効果だ。書き出し時に原稿全体にトーン化を適用してモノクロ化することもできるが、その場合には黒で描いた線画やベタの周囲のアンチエイリアスの部分までトーン化され、ガタついてしまう。

それが気にならなければ問題ないが、気になる場合は、次のいずれかの方法で回避することになる。

- **A.** **最初から線画とベタの部分のみアンチエイリアス無しのモノクロで描く。**
- **B.** **中間色の部分にだけトーン効果を適用する。**

手間がかからないのは前者の方法だが、グレー画像の中にモノクロの部分が混ざるために、違和感を感じる人もいるだろう。そこで今回は、後者の方法を採用する。



全体にトーン化を適用した場合 (上) と中間色部分にのみ適用した場合 (下)。(上) では微妙に線がガタついてしまっている。

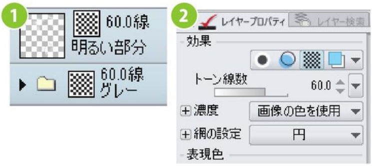
グレーと明るい部分のトーン化

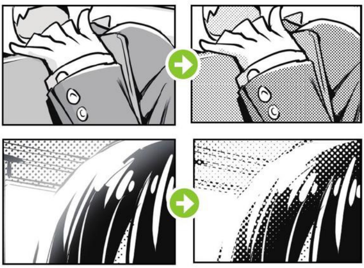
前回の講義で仕上げた原稿では、「グレー」と「明るい部分」が中間色の部分になる。この二つのレイヤーとフォルダにトーン効果を適用する。

① **レイヤーリストで「グレー」と「明るい部分」をそれぞれ選択する。**
一度に複数のレイヤーにトーン効果を適用することはできないので、別々に選択する。

② **[レイヤープロパティ] で [トーン] の効果を適用する。**

これによって、「グレー」は黒い網点のトーンに、「明るい部分」は白い網点のトーンに変換される。**「明るい部分」にグレーが混じっているとおかしな網点になってしまう**ので注意だ。





[トーン] 効果により、「グレー」は黒の網点に、「明るい部分」は白の網点に変換された。

モノクロ印刷用書き出し

CLIP STUDIO PAINT で描いた漫画作品を印刷用に入稿するには、不可逆圧縮の汎用的な画像形式で書き出す必要がある。まずは活版などの白黒印刷のために、モノクロ画像として書き出す設定を紹介する。

TIFF 形式の一括書き出し

印刷用入稿ファイルの画像形式として一般的に使われるのは、TIFF 形式と Photoshop 形式だ。どちらでも良いが、ここではより汎用的な **TIFF 形式**を使って、活版印刷向けにモノクロで書き出すことにする。

① **[一括書き出し] を実行する。**
[ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し] → [一括書き出し] を実行。次の設定をする。

- **A.** **書き出し先のフォルダー**：任意
- **B.** **ファイル形式**： .tif (TIFF)
  TIFF 形式は画像が劣化しない可逆圧縮の汎用的な画像形式。
- **C.** **名前**： 任意
  ここで設定した文字列＋連番が出力されるファイル名になる。
- **D.** **ページ範囲**：すべて
- **E.** **見開きページを分けて書き出す**：有効
  見開きのページがある場合には、単ページにして書き出す。

② **[TIFF 書き出し設定] で次の設定をする。**

- **A.** **出力イメージ**： トンボ・テキスト・作品情報を有効。
- **B.** **出力範囲**： ページ全体
  裁ち切り枠の外側、トンボまで含めて画像を書き出す。
- **C.** **表現色**： モノクロ 2 階調 (閾値)
  この設定で線画やベタの部分を閾値で 2 階調化して書き出す。
- **D.** **出力サイズ**： 100%
- **E.** **拡大・縮小時の処理**： 任意。
  モノクロ原稿を制作サイズとは違うサイズに書き出す際には [コミック向き] に設定する。原寸で書き出す場合には関係ない。

③ **[色の詳細設定] で次の設定をする。**

- **A.** **レイヤーに付与されたトーン効果を有効にする**： 有効









TIFF 形式 モノクロ 600dpi

グレースケール印刷用書き出し

オフセット印刷などでグレースケール入稿が可能な場合には、製作時のままのグレースケール画像として書き出せば良い。そのための設定を紹介する。

Photoshop 形式の一括書き出し

入稿用としてよく使われるもう一つの画像形式が、**Photoshop 形式**だ。画像を統合する必要がある以外は、TIFF 形式とほぼ同じ感覚で使える。今回はオフセット印刷向けにグレースケールでの書き出しを行う。

① **[一括書き出し] を実行する。**
[ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し]→[一括書き出し] を実行。次の設定をする。
- **A.** **書き出し先のフォルダー**：任意
- **B.** **ファイル形式**：.psd (Photoshop)
画像編集ソフト Photoshop のドキュメント形式。可逆形式。ほとんどの印刷所で対応している。
- **C.** **画像を統合して書き出す**：有効
Photoshop 形式ではレイヤーを維持したまま出力できるが、入稿用には適さない。必ず統合しておこう。
- **D.** **名前**：任意
- **E.** **ページ範囲**：全て
- **F.** **見開きページを分けて書き出す**：有効

② **[psd 書き出し設定] で次の設定をする。**
- **A.** **出力イメージ**：トンボ・テキスト・作品情報を有効。
- **B.** **出力範囲**：ページ全体
- **C.** **表現色**：グレースケール
- **D.** **出力サイズ**：100%
- **E.** **拡大・縮小時の処理**：任意
拡大・縮小はしないので、今回はなにを選択していても問題ない。モノクロではなくグレーで画像を縮小して書き出す時は、[イラスト向き] に設定する。

③ **[色の詳細設定] で次の設定をする。**
- **A.** レイヤーに付与されたトーン効果を有効にする：無効









Photoshop 形式 グレースケール 600dpi

モニタ表示用書き出し

ウェブサイトなどで作品を公開する場合も、グレースケールのままで書きだせばよい。ただしモニターでの閲覧に適した大きさにリサイズした上で、ファイル容量が軽くなるように圧縮形式にも気を配る必要がある。

JPEG 形式の一括書き出し

インターネット公開用の画像形式には、JPEG 形式と PNG 形式がある。JPEG は画像は劣化するが、容量は軽くなる。PNG は画像の劣化はないが、容量は大きめになる。ここでは JPEG での書き出しを紹介するが、[品質] 以外の設定は同じだ。

① **[一括書き出し] を実行する。**
[ファイル] メニュー→ [複数ページ書き出し]→[一括書き出し] を実行。次の設定をする。
- **A.** **書き出し先のフォルダー**：任意
- **B.** **ファイル形式**：.jpg (JPEG)
  非可逆圧縮による高い圧縮率を誇る画像形式。インターネット上で広く使われる。
- **C.** **名前**：任意
- **D.** **ページ範囲**：全て
- **E.** **見開きページを分けて書き出す**：有効

② **[JPEG 書き出し設定] で次の設定をする。**
- **A.** **品質**：80% 程度 (任意)
  JPEG 圧縮でどの程度の画質を保つかの設定。この値が小さいほどファイル容量は軽くなるが、画像も荒れてしまう。
- **B.** **出力イメージ**：テキスト
  テキスト以外は必要ないので無効に。
- **C.** **出力範囲**：トンボの内側まで
  仕上がり枠より外側の部分をトリミングして出力する。
- **D.** **表現色**：グレースケール
- **E.** **出力サイズ**：25% (任意)
  モニターで見やすいサイズに設定。[出力サイズ指定] で [px] にすると分かりやすい。
- **F.** **拡大・縮小時の処理**：イラスト向き
  [イラスト向き] の場合 [ラスタライズ] はなにを選んでも [品質優先] になる。

③ **[色の詳細設定] で次の設定をする。**
- **A.** レイヤーに付与されたトーン効果を有効にする：無効







PNG 形式と JPEG 形式の画質比較

PNG 形式は画像は劣化しないが容量の重い可逆圧縮、JPEG は画像は劣化するが容量の軽い非可逆圧縮の代表選手だ。それぞれの品質設定での画質がどうなるか、見比べてほしい。



PNG 形式 (可逆圧縮)　485KB



JPEG 形式 80% 品質 (非可逆圧縮)　321KB



JPEG 形式 50% 品質 (非可逆圧縮)　219KB



JPEG 形式 30% 品質 (非可逆圧縮)　172KB

レイヤーテンプレートの活用

漫画原稿は大量のレイヤーで構成されており、全ページにわたり手動で作成するのは手間がかかる。テンプレート機能を使うことで、これらを作業を自動化できる。

レイヤーテンプレートの登録

テンプレート機能を使ってレイヤーの作成を自動化するには、まず既存のレイヤーをテンプレートとして登録する必要がある。

① **テンプレート用のレイヤーを作成する**
あらかじめ必要なレイヤーを作成して、[レイヤー名]・[表現色]・[レイヤー合成]・[レイヤーカラー] など、必要となるプロパティを設定しておく。[レイヤーフォルダ] の開閉も反映される。

② **登録するレイヤーを選択する**

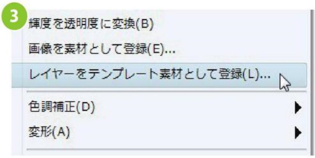
③ **テンプレートの素材登録を実行**
[編集] メニュー→ [素材登録] → [テンプレート] で実行する。

④ **[素材のプロパティ] の設定をする。**
A.　素材名：「B5 グレー漫画] (任意)
B.　素材保存先 : [漫画素材] (任意)
設定が終わったら、[OK] を押して実行する。

⑤ **自作テンプレート用の [フォルダータグ] を作成する**
[素材パレット] の [漫画素材] フォルダータグ上で右クリックし、[新規作成] を選択。新しいフォルダータグを作成して､「自作テンプレート」と名前を付ける。

⑥ **テンプレートをフォルダータグに格納する。**
[漫画素材] の中にある新規作成した「B5 グレー漫画」レイヤーテンプレートを、「自作テンプレート」フォルダータグの中にドラッグして格納する。









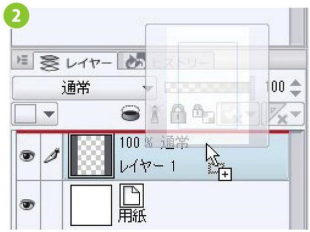


素材パレットから使用

登録したレイヤーテンプレートを使うには、二つの方法がある。一つめは、既存のキャンバスに素材として使用することだ。この方法では既存のキャンバスに、レイヤーを追加で挿入することができる。

① **[素材パレット] でレイヤーテンプレートを選択する。**
② **キャンバス、または [レイヤーパレット] の任意の場所にドラッグする。**

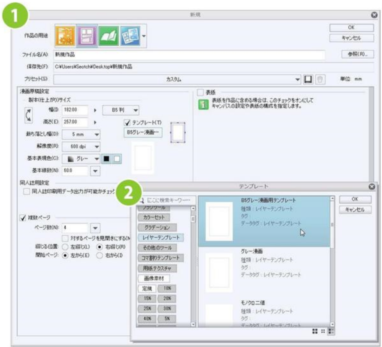




新規用テンプレートとして使用

もう一つは、新しいキャンバスを作成する時にテンプレートとして指定する方法だ。この場合は、複数ページのキャンバス全てに、指定したレイヤーテンプレートを適用することができる。漫画を作成する場合には、こちらがお勧めだ。

① **[新規] を実行する**
[ファイル] メニュー→ [新規] を実行。
② **[新規ダイアログ] で [テンプレート] を指定する**
[テンプレート] にチェックを入れ、下のボタンをクリック。「B5 グレー漫画」レイヤーテンプレートを選択する。



以上で新規キャンバスに [レイヤーテンプレート] を適用することができる。もしこれが頻繁に使う設定であれば、キャンバス設定とテンプレートをセットで [プリセット] として登録しておくとよい。以降はプリセット名をプルダウンメニューから選択するだけで、原稿を作成できる。

③ **[プリセットに登録] を実行する**
④ **[プリセットに登録] の設定をして [OK]**
A. **プリセット名**：「B5 原寸グレー漫画]
B. **プリセットに含める校区目**：[解像度]
[テンプレート] [用紙色] [基本表現色]





補講：３Ｄモデルの配置と移動

CLIP STUDIO PAINT では画面上に 3D モデルを配置して、作画の参考にしたり、線画やトーンに変換して利用することができる。まずは画面への配置と基本的な移動方法を理解しよう。

3D 素材の配置

[3D オブジェクト素材] は [素材パレット] から選択して配置する。CLIP STUDIO には標準でいくつもの 3D 素材が搭載されている他、公式サイトの CLIP からダウンロードして追加することもできる。好みの素材を選んで使ってみよう。

① **[素材パレット] の [3D]>[小物] タグから配置する [3D オブジェクト素材] を選ぶ。**
② **キャンバスまたはレイヤーパレットに直接ドラッグする。**
③ **新規に [3D レイヤー] が作成される。**





素材パレットからキャンパスにドラッグする。



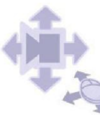


作成された 3D レイヤー。コマ枠がある場合にはコマ枠に、無ければキャンバスに合わせた大きさで、オブジェクトが表示される。

カメラの回転・平行移動・前後移動

配置した 3D オブジェクトは、モデルの上に表示される **[移動マニピュレーター]** を使って操作する。とくにカメラ (視点) の位置を変更したい場合には、左 3 つのマニピュレータを使うと便利だ。使いたいマニュピレーターをドラッグすることで、カメラを回転・平行移動・前後移動させることができる。または左・中央・右のマウスボタンが 3 つのマニピュレーターに対応しているので、それぞれのボタンで**オブジェクト以外の場所をドラッグ**することでもカメラを操作できる。





カメラの回転
または
左ボタン
ドラッグ



カメラの平行移動
または
中ボタン
ドラッグ



カメラの前後移動
または
右ボタン
ドラッグ

3D モデルの追加

作成した [3D レイヤー] には、[素材パレット] から別の 3D 素材をドラッグして、追加することができる。



机の [3D レイヤー] を選択したまま、素材パレットから新たに椅子の 3D 素材をドラッグし、ドロップする。素材は既存の [3D レイヤー] の中、机と同じ空間に配置される。





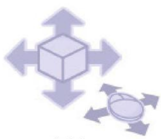
3D 素材の移動と回転

3D オブジェクト素材自身を移動・回転させるには、オブジェクトの上部に表示される [移動マニピュレーター] のうち右 4 つを使う。左からそれぞれ移動・縦回転・横回転を行えるが、今回のような床に置いた物を配置するには、一番右側の **[3D 素材をベースにスナップ]** が便利だ。**3D オブジェクトを床面に張り付かせたまま移動させる**ことができる。次の手順で操作してみよう。

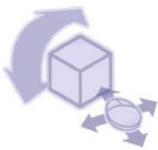
① **3D オブジェクト素材をクリックして選択。**
② **一番右のマニピュレーターをクリック。**
③ **オブジェクト以外の床面をドラッグする。**



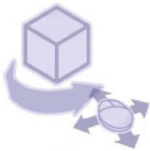
[3D 素材をベースにスナップ] のマニピュレーターを使うと、床にスナップしたまま 3D オブジェクトを動かすことができる。家具などを配置するのに便利だ。



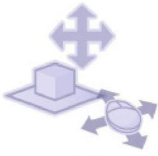
3D 素材の移動



3D 素材を縦方向に回転



3D 素材を横方向に回転



3D 素材をベースにスナップ

補講：3DLT による線画の抽出とトーン化

3DLT を使うと、3D モデルから線画とトーンを生成することができる。うまく使えば省力化になるが、手抜きな印象を与えないよう、仕上げには気を使おう。

線画の抽出

3D オブジェクトの配置が終わったら、線画を抽出しよう。ラクに精度の高い線画を作成できる。

① **[編集表示設定] を [通常] にする。**
[3D レイヤー] の [編集表示設定] が [高速] だと、[ライン抽出] のプレビューをすることができない。3D オブジェクトの配置が決まったら、[オブジェクト] ツールの [ツールプロパティ] から、[通常] に変更しておこう。

② **[ライン抽出] を有効にする。**
[レイヤープロパティ] パレットの [効果] グループから、[ライン抽出] を有効にする。様々な設定があるが、ほぼ標準の設定で問題ない。



[3D レイヤー] を選択したまま [ライン抽出] のプレビューをするには、[編集表示設定] を [通常] にしておく必要がある。



[ライン抽出] は [レイヤープロパティ] で設定する。



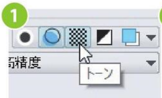
ボタン一つで線画を作成できた。細かく設定を詰めても良いが、手で仕上げ作業をした方が早く良い結果を得られるだろう。

トーン効果

線画と同様にトーンも 3D モデルから生成できる。ただ標準の設定ではいかにもグレーで描いたイラスト風味なので、階調化することで漫画らしいトーンに仕上げよう。

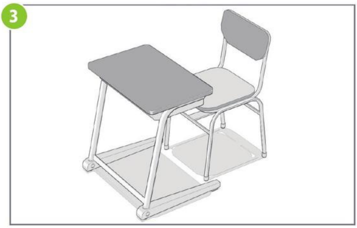
① **[トーン] 効果を有効にする。**
[レイヤーパレット] の効果グループで [トーン] を選択する。

② **[階調化] を有効にし、設定する。**
[レイヤープロパティ] の [トーン] の設定で、[濃度] のグループを開き、[階調化] を有効にする。初期設定では濃いめになっているので、数値をクリックして 30% と 10% に設定する。さらに△のスライダー移動して、丁度いいトーン付き方になるよう調節しよう。



[トーン] 効果を有効にし、[濃度] を 30% と 10% 程度に階調化する。





階調化により漫画らしいトーンになった。

通常のレイヤーへの変換

3D モデルからの線画とトーンの自動生成は便利だが、それだけでは物足りない印象の絵になりがちだ。仕上げはやはり自分の手で行う必要がある。しかし 3D レイヤーに効果をかけている状態では、描画系のツールで編集することができない。**[LT 変換] で、通常のレイヤーへと変換する**必要がある。

① **[レイヤーの LT 変換] を実行する。**
[レイヤープロパティ] で [レイヤーの LT 変換を実行] ボタンを押すか、[レイヤー] メニューから同じコマンドを実行しても良い。

② **ダイアログで設定をし、OK する。**

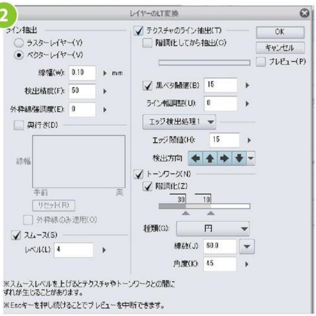
A. **ライン抽出** : [ベクターレイヤー]
ベクターにしておくと後の修正に便利だ。

B. **スムーズ**: 有効 (任意)
曲線部分が気になる場合には有効に。

C. **テクスチャのライン抽出**: 無効
漫画ではテクスチャは邪魔になることが多いだろう。必要に応じて無効にしておこう。

D. **トーンワーク** : そのまま
ここは [トーン] 効果での設定が反映されているので、編集する必要は無い。

1


2


3


3D レイヤーから、通常のベクターレイヤーやトーンレイヤーに変換された。これでペンや消しゴムなどの描画系ツールを使って編集することができる。

仕上げ

3D から自動生成した絵が物足りなく見える原因は、中間色のグレーばかりで、「白」と「黒」が描けていないことに尽きる。人の視覚は一番暗い部分と明るい部分に強く反応するので、ここを押さえていないと中途半端な印象の絵になってしまうのだ。ものの隙間の部分のベタやエッジ部分のハイライトをきっちりと描くことで、大きく印象が変わる。



ベタとハイライトを入れることで、漫画らしい絵になった。自動化に任せきりにするのではなく、最後にひと手間かけることが重要だ。

CLIP STUDIO PAINTで描く!

デジタルコミック基礎講座

メイキングで学ぶデジタル時代のマンガ制作術

2016年11月1日　初版第1刷発行

[編集者]　　スタジオ架空線 / 瀬尾浩史
[発行人]　　スタジオ架空線 / 瀬尾浩史

[内容に関するお問い合わせ先]
本書に関するご質問は、下記Eメールにてお問い合わせください。
info@aerialline.com
または、スタジオ架空線公式サイトのお問い合わせフォームからもご送信いただけます。
http://www.aerialline.com/contact/